
08/06 | € 4,99 | JULI
PC Games
Wissen, was gespielt wird
08/2006
DVD
2 VOLLVERSIONEN
Söldner: Secret Wars
Militär-Taktik-Shooter:
- Zerstörbare Umgebung
- Über 60 Waffen
- Panzer, Flugzeuge u.v.m.
Gorky Zero
Schleich-Action à la Splinter Cell!
1 m Skyscraper Tür-Poster
Exklusiv in PC Games!
STAR WARS
EMPIRE AT WAR
30-Stunden-Mega-Mod
Sensationeller Mod mit Add-on-Qualitäten: Neue Kampagne, Einheiten, Planeten!
16 SEITEN OBLIVION TIPPS
Test & Tipps
RISE & FALL
Legendäre Helden, antike Schlachten, überragende Grafik: Das Age of Empires des Jahres 2006?
VORSCHAU
UNREAL TOURNAMENT 2007
TEST & TIPPS
TITAN QUEST
Titelstory: Rise & Fall | Test: Titan Quest | Tipps: Oblivion | Vorschau: Unreal Tournament 2007
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 08

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von PC Games

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

UNITED FOR AFRICA

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA












































Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Viele Wege nach CD-Rom

Freitag | 02. Juni 2006

Empire at War gehört zu den derzeit beliebtesten Strategiespielen – kein Wunder, dass die Mod-Szene pulsiert. Ein besonders gelungenes Exemplar packen wir exklusiv auf CD und DVD: Awakening of the Rebellion. **Star Wars**-Fans freuen sich auf 30 Stunden Spielspaß mit vielen neuen Features.

Dienstag | 06. Juni 2006

Es ist nicht alles Gold, was glänzt – nie war das Sprichwort zutreffender. Kein Tag vergeht, ohne dass Lesermeldungen über finstere Machenschaften in **World of Warcraft** bei uns eingehen. Das wollen wir genauer wissen: PC-Games-Reporter Christoph Holowaty recherchiert und spricht unter anderem mit einem ehemaligen Blizzard-Gamemaster. Mit welchen Tricks gearbeitet wird, wie Sie sie erkennen, wie Sie sich wehren, all das steht ab Seite 28.

Donnerstag | 15. Juni 2006

Knappe Röckchen, knallige Kostüme, Federpuscheln, Kampfgeschrei – klingt nach Cheerleader, ist aber einer von vielen, vielen antiken Kriegern, die derzeit PC-Monitore unsicher machen. Zum Beispiel im Mumien-Gekloppe **Titan Quest** (Seite 94), im **Rome**-Add-on **Alexander** (Seite 84), im überfälligen Echtzeit-Strategiespiel **Rise & Fall: Civilizations at War** (unsere Titelstory; Seite 74) und nicht zuletzt im Aufbauspiel **Die Römer** (Seite 86). Ein Ende ist nicht in Sicht: In Kürze folgen **Caesar 4**, **Heart of Empire: Rome**, **Civ City: Rome** und das Remake von **Die Siedler 2**, das neue Bestmarken in der Kategorie „Wuscheligste Federpuschel“ setzen dürfte – nachzuprüfen anhand des Videos auf DVD.

Samstag | 17. Juni 2006

Samstag ist Charts-Tag: Dann vermeldet die „Geiz ist geil“-Kette Saturn, welche 20 PC-Spiele sich in der vergangenen Woche am besten verkauft haben. Die heutigen Charts könnten auch von Mitte Mai stammen. Oder von April. Oder von März. Zwischen Dauerbrenner wie **World of Warcraft**, **Sims 2**, **Oblivion**, **FIFA**, **Guild Wars** oder **Counter-Strike** mischen sich lediglich **Half-Life 2: Episode 1** oder **Heroes 5**. Auf den hinteren Rängen: durchweg gut benotete Neuheiten wie **Rise of Legends**, **Hitman: Blood Money**, **Darkstar One**, **Rush for Berlin**. „Zu gutes Wetter“, „Fußballweltmeisterschaft“, „Online-Rollenspiele“ – so argumentieren Hersteller und Händler. Sicher, die Temperaturen fallen wieder, am 9. Juli hat der WM-Pokal einen neuen Besitzer. Sehen die Charts im September anders aus, wenn ein **Gothic 3** erscheint? Für 50 Euro – soviel wird das Rollenspiel kosten – kann man derzeit ein Vierteljahr **World of Warcraft** spielen (25 Euro für's Spiel inklusive Freimonat sowie 25 Euro für zwei weitere Abo-Monate). Das von Blizzard dementierte Gerücht, auch **Starcraft 2** und **Diablo 3** seien als reine Online-Spiele ausgelegt, wirkt da nicht mehr völlig unglaubwürdig.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und einen spannenden WM-Endspurt wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Druckfrisch beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:











PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks: Oblivion“
Das 100 Seiten starke Sonderheft ist ein Muss für jeden **Oblivion**-Fan: Neben Tipps zu Quests und Klassen ist zusätzlich ein Riesenposter mit Land- und Stadtkarten enthalten, dazu gibt's eine Mod-DVD. Weitere Themen im Heft: **Spellforce 2**, **Mittelerde 2** und **Star Wars: Empire at War**.

PC Games Premium „Guild Wars“
In der edlen Silbertüte stecken neben dem kompletten DVD-Heft exklusive Extras: ein doppelseitiges Megaposter (Cantha + Tyria), ein 52-Seiten-Guide und ein 29 cm hoher Tisch-Aufsteller. Abonnenten können die Schmankerl für **Prophecies** und **Factions** auf www.pcgames.de zum Freundschaftspreis nach Hause bestellen.

PC Games Sonderheft „World of Warcraft“
Ab sofort im Handel: Die mittlerweile vierte (!) Auflage des **WoW**-Standardwerks. Auf 130 Seiten erwarten Sie Instanz-Karten, Klassen-Guides, Stadtkarten und vieles mehr. Als Extra im Heft: ein Riesenposter für Horde und Allianz. Auf DVD: die Testversion, mit der Sie **WoW** 14 Tage lang ausprobieren können.

PCG Hardware Sonderheft „Grafikkarten“
Alle aktuellen Chipsätze und Modelle, hunderte von Tipps für mehr Leistung: Das Sonderheft der PCGH-Experten steckt voller Knowhow. Für 6,99 Euro bekommen Sie zudem ein DIN-A1-Poster und eine DVD mit wichtigen Vollversionen, Tools und Treibern.

PC Games Sonderheft „Sims 2 Möbelkatalog“
Wohnst du noch oder simst du schon? Der aufwändig gestaltete Möbelkatalog im quadratisch-praktischen Format enthält auf 180 (!) Seiten Wohnungsbeispiele, Tipps und Anregungen. Die vorgestellten Möbel und Accessoires können Sie direkt von der CD-ROM installieren!

PC Games Extended „World of Warcraft“
Die PC Games 09/06 kommt auch als Extended-Variante auf den Markt – mit 32 Extraseiten voller Insider-Wissen für **WoW**-Profis. Außerdem steckt wieder ein hochdetailliertes Riesenposter im Heft. Weitere Infos für PC-Games-Abonnenten unter www.pcgames.de! **Ab 26. Juli im Handel!**


intel
Centrino
Duo
Dual-core.
Do more.

Inhalt 08/2006



Rise & Fall

S. 74 Aleae iactae sunt: Die Würfel sind gefallen. PC Games unterzog die antiken Massenschlachten dem Härtetest und verrät auf acht Seiten, ob **Rise & Fall: Civilizations at War** der neue Caesar der Echtzeit-Strategiespiele ist.



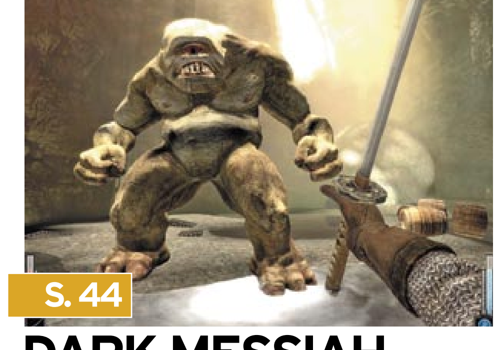
S. 32 UNREAL TOURNAMENT 2007

Kann man einen fast perfekten Multiplayer-Shooter überhaupt noch verbessern? Man kann! Warum Anfang 2007 für **Battlefield** & Co. harte Zeiten anbrechen, lesen Sie in der sechsseitigen Vorschau.



S. 38 BIOSHOCK

Vorsicht, Gruselgefahr: Ähnlich wie **F.E.A.R.** spielt auch **Bioshock** mit menschlichen Urängsten. Begleiten Sie uns auf fünf Seiten in die schaurig-schöne Welt dieses verheißungsvollen Ego-Shooters.



S. 44 DARK MESSIAH

Ego-Shooter trifft Rollenspiel: Wir haben uns durch einen Level des Fantasy-Abenteuers geschlagen und waren nicht nur von den filmreifen Schwertkämpfen verzaubert.



S. 127 THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Auf 16 Seiten verraten wir Ihnen unter anderem, wie Sie im Nu die Karriereleiter bei Ihrer Gilde erklimmen und worauf man als Vampir in der Fantasy-Welt Tamriel achten sollte.

S. 94 TITAN QUEST

Dass **Titan Quest** schöner aussieht als **Diablo 2** ist keine große Überraschung. Bloß – spielt sich das neue Action-Rollenspiel auch besser als Blizzards Meisterwerk? Unser Abenteuerreport ab Seite 94 liefert die Antwort.

AKTUELL

Alle Spiele, alle Termine 12
Aus den Ressorts 10
Business-News 18
Charts 18
Editorial 5

Anno 1701 20
Bioshock 38
Dark Messiah of Might & Magic 44
Die 10 besten Adventures 50
Prey 48
Report: Betrügereien in WoW 28
Unreal Tournament 2007 32

Sneak Peek: Paraworld 22

Die Dinos sind los: Sechs Leser testeten einen Tag lang das Echtzeit-Strategiespiel ***Paraworld*** *in der Redaktion an. Wie das abgefahrene Dinosaurier-Szenario ankam und warum der Mehrspieler-Modus sogar* ***Warcraft 3*** *den Rang ablaufen könnte, lesen Sie in unserer Sneak Peek ab Seite 22.*

MOST WANTED

Alliance: The Silent War 62
Call of Juarez 60
Elveon 64
Flight Simulator X 68
Frontlines: Fuel of War 58
Haze 56
Heavy Rain 67
Leserwahl: Die besten Spiele der E3 55
Loki 66
Most Wanted Gewinnspiel 54
Spore 65
S.T.A.L.K.E.R. 57

TEST

So testen wir 72
Top 100 108

NEUHEITEN

Bahnsim Pro 101
Battlefield 2: Armored Fury 90
Bet on Soldier: Blood of Sahara 91
Championsheep Rally 101
Die Römer 86
Don't get Angry 2 101
Eets Hunger. It's emotional 101
Fußball Teammanager 2006 105
Gods: Land of Infinity 102
Heroes of Might and Magic 5 88
Radsport Manager Pro 2006 100
Rise & Fall: Civilizations at War 74

Rome: Total War – Alexander 84

Wir haben die Pferde gesattelt und sind mit Alexander dem Großen auf Eroberungszug gegangen. Was Sie außer dem berühmten Feldherren noch in der ***Rome****-Erweiterung erwartet und ob Rundenstrategen abermals in Verzückung geraten, enthüllen wir im Test ab Seite 84.*

Sensible Soccer 2006 104
Terrorist Takedown: War in Colombia 104
Titan Quest 94
Werner: Flitzekacke-Alarm 102
World of Qin 2 102
X-Men: The Official Game 92

BUDGET-SPIELE

Baldur's Gate Compilation 106
Colin McRae Rally 2005 106
Denk Boxx Vol. 1 106
Earth 2160 106
Flight Simulator 2002 106
Gun 106
Icewind Dale Compilation 106
Quake 4 (dt.) 106
X3: Reunion 106

PRAXIS

Die besten Strategie-Mods 119
Empire at War: Mods und Karten 112
Heroes of Might and Magic 5 121
Rise & Fall 143
Speicher richtig tunen 147
The Elder Scrolls 4: Oblivion 127
Titan Quest 125

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Empfehlung der Redaktion 166
Hardware: Einkaufsführer 164
Hardware: Referenz-Produkte 164
Spiele-Rechner im Eigenbau 167
Tipp der Redaktion 165

NEWS

AMD: Zukünftige CPUs 151
Ati: Sound über Grafikkarte 151
Direct3D 10 nur für Vista 151
Erste Blu-Ray-Brenner verfügbar 151
Geforce 7950 GX2 verfügbar 151
Intel Conroe: Frische Infos 151
Mainboards für AM2-Platinen 150
Nforce 590 übertakten 150
Zboard Merc: Neue Gamer-Tastatur 151

TEST

Ageia PhysX-Karte von BGF 162
Die besten AGP-Karten 152
Radeon X1900 GT 160
Sockel AM2 156

SERVICE

CD/DVD-Inhalt 173
Impressum 176
Leser des Monats 169
Rossis Rumpelkammer 168
Schnappschuss d. Monats 170
SMS-Gewinnspiel 172
Vor zehn Jahren...? 178
Vorschau 176

SPIELE IN DIESEM HEFT

Alliance: The Silent War | *Vorschau* ... 62
Ankh: Herz des Osiris | *Vorschau* ... 51
Anno 1701 | *Vorschau* ... 20
Bahnsim Pro | *Test* ... 101
Baldur's Gate Compilation | *Test* ... 106
Baphomets Fluch 4 | *Vorschau* ... 50
Battlefield 2: Armored Fury | *Test* ... 90
Belief & Betrayal | *Vorschau* ... 51
Bet on Soldier: Blood of Sahara | *Test* ... 91
Bioshock | *Vorschau* ... 38
Call of Juarez | *Vorschau* ... 60
Championsheep Rally | *Test* ... 101
Colin McRae Rally 2005 | *Test* ... 106
Dark Messiah of Might and Magic | *Vorschau* ... 44
Denk Boxx Vol. 1 | *Test* ... 106
Die Römer | *Test* ... 86
Don't get Angry 2 | *Test* ... 101
Earth 2160 | *Test* ... 106
Eets Hunger. It's emotional | *Test* ... 101
Elveon | *Vorschau* ... 64
Flight Simulator 2002 | *Test* ... 106
Flight Simulator X | *Vorschau* ... 68
Frontlines: Fuel of War | *Vorschau* ... 58
Fußball Teammanager 2006 | *Test* ... 105
Geheimakte Tunguska | *Vorschau* ... 51
Gods: Land of Infinity | *Test* ... 102
Gun | *Test* ... 106
Haze | *Vorschau* ... 56
Heavy Rain | *Vorschau* ... 67
Heroes of Might and Magic 5 | *Test* ... 88
Heroes of Might and Magic 5 | *Tipps* ... 121
Icewind Dale Compilation | *Test* ... 106
Jack Keane | *Vorschau* ... 51
Loki | *Vorschau* ... 66
Overclocked | *Vorschau* ... 51
Paraworld | *Sneak Peek* ... 22
Prey | *Vorschau* ... 48
Quake 4 (dt.) | *Test* ... 106
Radsport Manager Pro 2006 | *Test* ... 100
Reprobates | *Vorschau* ... 51
Rise & Fall: Civilizations at War | *Test* ... 74
Rise & Fall: Civilizations at War | *Tipps* ... 143
Rome: Total War – Alexander | *Test* ... 84
Runaway 2: The Dream Of The Turtle | *Vorschau* ... 51
Sam & Max 2 | *Vorschau* ... 50
Sensible Soccer 2006 | *Test* ... 104
Spore | *Vorschau* ... 65
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | *Vorschau* ... 57
Star Wars: Empire at War | *Praxis* ... 112
Terrorist Takedown: War in Colombia | *Test* ... 104
The Elder Scrolls 4: Oblivion | *Tipps* ... 127
Titan Quest | *Test* ... 94
Titan Quest | *Tipps* ... 125
Tony Tough 2: A Rake´s Progress | *Vorschau* ... 51
Unreal Tournament 2007 | *Vorschau* ... 32
Werner: Flitzekacke-Alarm | *Test* ... 102
World of Qin 2 | *Test* ... 102
World of Warcraft | *Report* ... 28
X3: Reunion | *Test* ... 106
X-Men: The Official Game | *Test* ... 92

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Stalking erlaubt



Die **S.T.A.L.K.E.R.**-Entwickler aus dem Hause GSC Game World tragen aktuell einen Informationsmaulkorb? Nicht alle. Senior PR Manager Oleg Yavorsky (zweiter von links) machte mit PC Games einen Ausflug zu einer nahe gelegenen urfränkischen Kneipe. Bei Schäufele und Bier plauderte Yavorsky aus dem Nähkästchen. **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** sei inhaltlich fast fertig, es würde aber noch ein halbes Jahr für das Bugfixing und eine Hochglanzpolitur benötigt.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Zauberlehrling

Schon lange fiebert das Action-Ressort dem Release von **Dark Messiah** entgegen. Diesen Monat weckte eine spielbare Version zusätzlich die Vorfreude auf September. Endlich durften wir den Fantasy-Shooter persönlich bei Ubisoft antesten. PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold war von den Schwertkämpfen und den fiesen Zaubersprüchen so angetan, dass er sich einen ganzen Tag lang in einem einzigen Level austobte. Den Spielbericht lesen Sie ab Seite 44, auf DVD finden Sie das Video.



EL MATADOR

Max Payne: Ausgedient?

Kurz vor der Fußballweltmeisterschaft fanden die Abgesandten des Spiele-Publishers Frogster noch Zeit, in den Redaktionshallen eine umfassende Vorführung des kommenden Ego-Shooters **El Matador** abzuhalten. Dabei hatten wir Gelegenheit, die Preview-Version ausführlich anzuspielen. Ganz klar: Das Entwicklerstudio Plastic Reality Technologies will **Max Payne** ganz alt aussehen lassen. **El Matador** verbindet Bullet-Time-Spielszenen mit moderner Grafik und interessanter Story.



Abenteuer



GUILD WARS

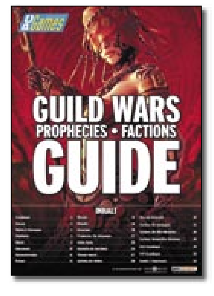
Dickes Paket



Wir alle lieben sie, die Online-Rollenspiele. Nur ganz selten, da wünscht man sich, es hätte sie nie gegeben. Etwa dann, wenn man 52 Seiten Tipps & Tricks inklusive Karten, Klassenguides und Screenshots plus Riesen-Wendeposter in Rekordzeit produzieren möchte. Aber manchmal muss man eben in die Hände spucken, will man etwas Besonderes kreieren. Für unsere aktuelle Premium-Version der PC Games haben wir schwere Geschütze aufgefahren und uns die nötige Manpower gesichert: Mit tatkräftiger Unterstützung der Profis von Gamesdynamite (www.gamesdynamite.de) und Onlinewelten (www.onlinewelten.de) erarbeiteten Felix Schütz und unsere freie Autorin Stefanie Rubner ein dickes **Guild Wars**-Kraftpaket, das Sie ab sofort am Kiosk um die Ecke erwerben können (falls Sie es nicht schon in den Händen halten). Dass dabei auch die eine oder andere Nacht zum Tage gemacht wurde, zeigt dieses Foto, das Felix an einem Freitagmorgen um 6 Uhr per Selbstauslöser schoss. Allein dafür muss man Online-Rollenspiele schon wieder lieben – durch sie bekommt man häufiger einen Sonnenaufgang dieser Güteklasse zu sehen.

PREMIUM, EXTENDED, SONDERHEFTE

Nachschlagewerke







Neben dem oben erwähnten **Guild Wars**-Paket gibt's diesen Monat von uns sogar noch mehr Lesestoff für Rollenspieler. Das prall gefüllte Sonderheft zu **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ist mit seinen 60 Seiten Profitipps und dem Riesen-Wendeposter der perfekte Begleiter zum Edel-Rollenspiel. Außerdem wieder im Handel: Unser extrem beliebtes Sonderheft zu **World of Warcraft**. Das bewährte Nachschlagewerk liefert auf 130 Seiten alles, was Sie auf Ihrem Weg bis Level 60 wissen müssen. Natürlich wurden für die inzwischen vierte Auflage des Heftes nochmal alle Inhalte sowie die Riesenkarte an den aktuellen Patch 1.10 angepasst.

Strategie



DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Der Klassiker lebt



Die wuseligen Arbeiter aus **Die Siedler 2** feiern in diesem Jahr ihren zehnten Geburtstag. Publisher Ubisoft nimmt dies zum Anlass, eine technisch überarbeitete Version des beliebten Wuselspiels aufleben zu lassen. Funatics-Chef Thomas Friedmann besuchte uns eine Woche vor Redaktionsschluss mit einer „Fast"-Beta-Version des Spiels. Wir nutzten die Chance und stellten dem „Siedler Urgestein" viele Fragen zu den alten neuen Siedlern – das Video gibt's auf der Heft-DVD.

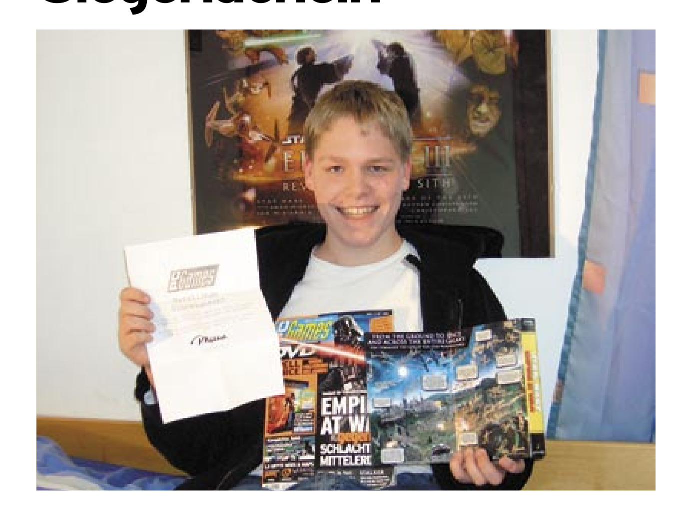
RUSH FOR BERLIN

Holland gewinnt ...

... zwar nicht die Fußball-WM (hoffentlich), dafür aber bei unserem Preisausschreiben der vergangenen Ausgabe, bei dem es **Rush for Berlin**-Poster abzustauben gab. Leser Otto Tielemann aus Lienden in den Niederlanden ist der erste von drei Gewinnern. Zwei weitere Poster gingen an Josef Eichinger (Bamberg) und Steffen Wichmann (Pluwig).

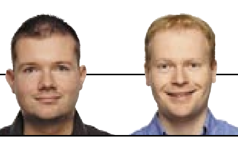
EMPIRE AT WAR

Siegerlächeln



Leser Johannes Radeck beantwortete unsere Fragen zum Gewinnspiel der handsignierten Version von **Empire at War** in der Ausgabe 05/06 ohne Fehl und Tadel. Zum Dank schickte er uns das Foto vom glücklichen Empfang des Gewinnerpreises.

Sport



FIFA WORLDCUP

Ein Tag in München



Wie könnte man eine Fußballweltmeisterschaft besser beginnen als mit einer **FIFA**-Partie Deutschland vs. Costa Rica am PC und einem anschließenden Besuch im Stadion „Im Moment nicht Allianz Arena" in München? PC-Games-Schlachtenbummler Oliver Haake schlachtete sein Sparschwein und erwarb erst eine Version von **FIFA Worldcup** und anschließend ein Ticket für das Eröffnungsspiel. Dass der Pleitegeier nun über seinem Konto kreist, scheint ihm nicht viel auszumachen (siehe Bild). Zur Not hätte er auch die Mutter oder Oma ihr klein Häuschen vercheckt, um das nötige Geld aufzutreiben. Das Brimborium um Personalausweis und Registrierung beim Ticketerwerb entpuppte sich übrigens als viel Lärm um nichts: Es wurden offensichtlich nur Stichproben gemacht. Eröffnungszeremonie, An- und Abreise waren perfekt organisiert. Und die Stimmung war bombig!

ANSTOSS 2007

Auswärtsspiel

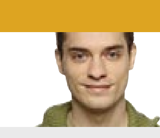


Mit einer Dreierkette, bestehend aus Publishing Director Heiko tom Felde, Marketing Manager Jens Eischeid und Creative Director Mario Endlich (Foto) trat Ascaron zur Präsentation von **Anstoß 2007** an, das pünktlich zum Start (11. August) der kommenden Bundesligasaison erscheinen soll. Mehr Spieltiefe, eine stärkere Atmosphäre sowie ein launiger Textmodus sind nur einige der Features, mit denen man EA Sports' **Fußball Manager 06** vom Genre-Thron schubsen will.

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
THOMAS WEISS



Das Wild Horses Center will uns vor unserem Hobby retten.

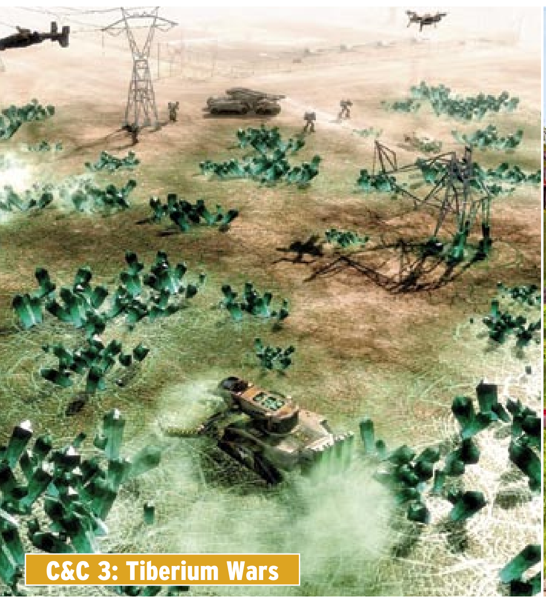
Im Jahr 2005 hörten die Suchtberater des Wild Horses Center etwas, das ihre Alarmglocken bimmeln ließ. Eine kleine Anzahl ihrer Patienten erzählte davon, am Tag bis zu 16 Stunden mit Computer- und Videospielen zu verbringen – um, wie sie sagten, „hochzuleveln“.
Das klingt abstrakt für jemanden, der nichts von Spielen versteht, und worunter man sich nichts vorstellen kann, dem haftet die Gefährlichkeit des Unbekannten an. Die Therapeuten jedenfalls witterten eine Marktlücke: Schwups wurde die Suchtklinik auch als Anlaufstelle für Spieler gepriesen, denen Stufenanstiege wichtiger waren als Körperhygiene und Liebesleben.

Koks und Counter-Strike

Auf www.smithandjones.nl, der offiziellen Internet-Seite des Wild Horses Center, finden sich allerhand Informationen dazu. Allerhand im Sinne von unerhört. Da stehen wissenschaftlich misslungene Sätze wie diese: „Spieler sind auch oft süchtig nach Aufputschmitteln wie Red Bull, Kaffee, Zigaretten, weichen Drogen, Speed und schließlich sogar Kokain.“ Abgesehen davon, dass der Mengenangabe „oft“ jegliche Präzision abgeht: Ich kenne niemanden, der vor einer Partie World of Warcraft Kokain schnupft. Das machen doch nur die Progamer aus der Counter-Strike-Ecke. Kleiner Scherz!
Zumindest gesteht sich das Team von Wild Horses die fehlende Seriosität ein, wenn vermutlich auch unabsichtlich. Denn sie schreiben in sprachlicher Naivität von „einiger Recherche“, die zum Thema des zwanghaften Spielens betrieben wurde. Für umfassende Studien hat das Geld offenbar nicht gereicht. Aber das macht nichts; sobald die Wortbombe Kokain hochgeht, werden etliche geschockte Eltern ohnehin die Zwangseinweisung ihrer Kinder beantragen. Und dann rollt der Rubel.

Die Ironie von der Geschicht'

Eines ist putzig an der ganzen Sache: Die Klinik, in der das Team des Wild Horses Center die Entgiftung von Spielsüchtigen in Form von totaler Abstinenz herbeiführen möchte, steht ausgerechnet in den Niederlanden; dem einzigen Land, das den Kauf von weichen Drogen in Coffee-Shops legalisiert hat.



C&C 3: Tiberium Wars



Die Siedler 2: Die nächste Generation



Ducati World Championship



Everlight

A

- A Vampyr Story (noch nicht bekannt)
- Ab durch die Hecke (22. Juni)
- Agatha Christie: Mord im Orient-Express (November)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal)
- Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)
- Age of Pirates: Captain Blood (3. Quartal)
- Aggression: Europe 1914 (2007)
- Aion (2006)
- Alan Wake (2007)
- Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007) S. 62
- Alone in the Dark 5 (2007)
- Alpha Prime (2006)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (Oktober)
- Ankh: Herz des Osiris (4. Quartal) S. 51
- Anno 1701 (Ende Oktober) S. 20
- Archlord (3. Quartal)
- Armed Assault (3. Quartal)
- Arthur & the Minimoys (Januar 2007)

B

- Bad Day L.A. (August)
- Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (September) S. 50
- Battle Lord (2007)
- Battlefield 2: Deluxe Edition (Juni)
- Battlefield 2142 (19. Oktober)
- Battlestations: Midway (4. Quartal)
- BDFL Manager 2007 (September)
- Belief & Betrayal (4. Quartal) S. 51
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bionicle Heroes (4. Quartal)
- Bioshock (2007) S. 38
- Black Buccaneer (2. Quartal)
- Boiling Point 2 (noch nicht bek.)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (4. Quartal)

C

- Caesar 4 (Herbst)
- Call of Juarez (September) S. 60
- Cell Factor (4. Quartal 2007)
- Chrome 2 (2007)
- Civ City: Rome (3. Quartal)
- Civilization 4: Warlords (3. Quartal)
- Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)
- Company of Heroes (3. Quartal)
- Cossacks 2: Battle for Europe (28. Juni)
- Crusade (noch nicht bekannt)
- Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- Crysis (Herbst)

D

- Dark & Light (2006)
- Dark Messiah of Might and Magic (September) S. 44
- Dark Sector (3. Quartal 2007)
- Darsana (2006)
- Das Eulemberg-Experiment (30. Juni)
- Das Schwarze Auge: Drakensang (2007)
- Dead Island (noch nicht bek.)
- Dead Reefs (November)
- Death to Spies (noch nicht bekannt)
- Der Weiße Hai (30. Juni)
- Desperate Housewives (September)
- Devil May Cry 3 (29. Juni)
- Die Gilde 2 (3. Quartal)
- Die Siedler 2: Die nächste Generation (September)

Ubisoft zeigte uns eine stabile Beta-Version des Remakes. Eindruck: Knuddelig wie das Original und technisch äußerst schick. Spielerisch will Funatics Software hingegen keinerlei Experimente eingehen.

- Die Sims 2: Pets (noch nicht bekannt)
- Die Sims 3 (noch nicht bekannt)
- Dirty Harry (2007)
- Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- Divine Divinity 2 (2006)
- Dragon Age (2007)
- Driver 4 (3. Quartal)
- Ducati World Championship (1. September)

Original-Rennmotorräder von Ducati und 30 Strecken verspricht Publisher Dtp fürs neu angekündigte Rennspiel des italienischen Studios Artematica. Der einstellbare Realismusgrad soll Simulations- wie auch Action-Freunde gleichermaßen begeistern. Im Trainingsmodus hat der Ducati-Rennfahrer Loris Capirossi einen Auftritt als Fahrlehrer. Im fertigen Spiel stehen über 70 Motorräder zur Auswahl.

- Duke Nukem Forever (lol)
- Dungeon Runners (3. Quartal)
- Dungeon Siege 2: Broken World (Herbst)
- Dusk-12 (2007)

E

- El Matador (August)
- Elveon (2. Quartal 2007) S. 64
- Enemy in Sight (2006)
- Enemy Territory: Quake Wars (September)
- EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal)
- Eragon (4. Quartal)
- Europa Universalis 3 (1. Quartal 2007)
- Everlight (4. Quartal)

Dieses Adventure trägt einen fantasievollen Untertitel: Candles, Fairies

Was macht eigentlich ...

... Blizzard?
Ein IGN-Interview mit einem Blizzard-Offiziellen sorgte für Verwirrung: die renommierte Spieleschmiede wolle von nun an nur noch Online-Spiele veröffentlichen. Blizzard dementierte umgehend.

... SCi Entertainment?
Die Entwickler des Action-Spiels **Reservoir Dogs** gaben bekannt, dass Szenen spielbar sind, die im Film nur angeschnitten werden.

... Nival Interactive?
Nachdem letztes Jahr **Blitzkrieg 2** erschienen ist, werkelt man bei Nival Interactive aktuell an einem eigenständig lauffähigen Add-on namens **Fall of the Reich**.

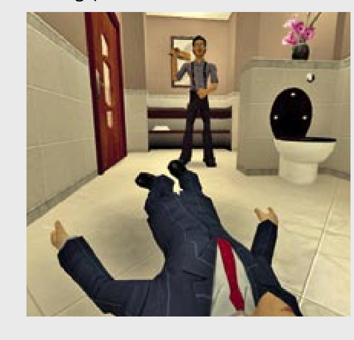


... Core Design?
SCi verkaufte für einen nicht genannten Betrag das Entwicklerstudio Core Design, bekannt durch die **Tomb Raider**-Reihe, an den britischen Entwickler Rebellion.

... Lara Croft?
Nvidia hat eine **Tomb Raider: Legend**-Demo mit NextGen-Effekten nachgereicht, nachdem diese in der ursprünglichen Demo-Version fehlten. Wer also den siebten Teil verpasst hat, kann sich nun über www.nzone.com Appetit machen.

... Duke Nukem Forever?
Publisher Take 2 hat 500.000 US-Dollar als Prämie ausgelobt, wenn die Entwickler von 3D Realms bis Dezember 2006 das Spiel fertig stellen. 3D Realms-Mann George Broussard antwortete darauf, dass er auch nicht für diesen Betrag ein Spiel verfrüht veröffentlichen würde.

... The Ship?
Der ehemalige **Half-Life**-Mod **The Ship** wird im Laufe des Junis via Steam verfügbar sein. Eine Ladenversion ist für Ende 2006 geplant.



Neverwinter Nights 2



Halo 2

Half-Life 2: Episode 2



Hellgate: London

and a Wish. Die drei Wörter beschreiben gut, worum es geht: Als der verträumte und von seinen Mitschülern gehänselte Melvin eines Tages eine Kerze anzündet, findet er sich in einer klassischen Fantasiewelt wieder, wo er Abenteuer besteht. Es sollen 20 Charaktere mit herausragenden Wesenszügen vorkommen. Der Chef des neu gegründeten Publishers The Games Company, Carsten Strehse (The Fall), verspricht eingängige Steuerung und ein logisches Rätseldesign.

- **Everquest 2: Echoes of Faydwer (4. Quartal)**
- **Evidence: The Last Ritual (Oktober)**
- **Evil Days of Luckless John (3. Quartal)**
- **Exteel (4. Quartal)**

F
- **Faces of War (September)**
- **Fallout 3 (noch nicht bek.)**
- **Family Guy (4. Quartal)**
- **F.E.A.R.: Extraction Point (4. Quartal)**
- **Field Ops (November)**
- **FIFA 07 (Oktober)**
- **Flatout 2 (30. Juli)**
- **Flight Sim X (Ende 2006)** S. 68
- **Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow (Juli)**
- **Fluch der Karibik Online (2007)**
- **Frontlines: Fuel of War (Ende 2007)** S. 58
- **Full Auto (2006)**
- **Fury (2. Quartal 2007)**

G
- **Galactic Civilizations 2: Add-on (Dezember)**

Eine offizielle Ankündigung steht zwar noch aus, aber auf seiner Webseite hat der Entwickler schon mal eigenhändig eine Erweiterung zum Strategiespiel angekündigt. Die Hintergrundgeschichte sei bereits im Kasten, Details dazu sollen später folgen. Auch neue Völker seien in Arbeit. Welche, das wollen die Macher noch nicht verraten.

- **Geheimakte Tunguska (2. Quartal)** S. 51
- **Gene Troopers (noch nicht bekannt)**
- **Genesis Rising: The Universal Crusade (September)**
- **Ghost Wars (Frühjahr)**
- **Girlz: Life's a Party (2. Quartal)**
- **Gods and Heroes: Rome Rising (2006)**
- **Gothic 3 (September)**
- **Grand Theft Auto 4 (2008)**
- **GTR 2 (Juli 2007)**
- **Guild Wars Kapitel 3 (Oktober)**

H
- **Half-Life 2: Episode 2 (Frühjahr 2007)**

Das erste Add-on ist gerade erst erschienen, da rückt Valve schon mit Detailinformationen zum zweiten heraus. So soll die Gravity Gun eine noch unbekannte neue Funktion bekommen und damit vielseitiger werden. In diesem Zusammenhang ist interessant, dass Valve von extrem komplexen Physik-Puzzles spricht. Zudem soll es eine neue Waffe geben, die sich Strider Buster nennt. Es ist davon auszugehen, dass sie vor allem auf den Kampf gegen die spinnenartigen Kampfroboter ausgelegt ist. Die Schauplätze sollen in ihrer Anzahl in etwa mit dem Hauptspiel gleichziehen, allerdings erwähnen die Entwickler einen noch realistischeren Look. Der soll vor allem in Arealen wie in Minen oder Bunkern zum Tragen kommen, wo Eli und Dr. Kleiner eine Basis errichtet haben. Freuen Sie sich auch auf ein zusätzliches Vehikel, das vornehmlich als Gegnerramme einsetzbar sein soll. Ebenso in der Mache: Ein weiterer Mehrspielermodus, dessen Spielregeln aber noch nicht bekannt sind. Lesen Sie nicht weiter, wenn Sie nichts zur Story erfahren wollen – Spoiler-Warnung: Alyx lebt und wird einen Auftritt in **Episode 2** haben. Außerdem sollen die Spieler mehr zum mysteriösen G-Man erfahren.

- **Half-Life 2: Episode 3 (Dez. 07)**
- **Halo 2 (2007)**

Daraus, XBox-360-Spieler gegen PC-Benutzer antreten zu lassen, wird nichts. Das gab das Entwicklerteam von Bungie bekannt. Es sei zu schwer, die Gamepad-Steuerung gegenüber Maus und Tastatur auszubalancieren. Außerdem würde es auf dem PC mehr Karten und einen Map-Editor geben.

- **Happy Feet (November)**
- **Haze (1. Quartal 2007)** S. 56
- **Heart of Empire: Rome (2007)**
- **Heavy Duty (4. Quartal)**
- **Heavy Rain (noch nicht bekannt)** S. 67
- **Heimspiel: Der Eishockeymanager (4. Quartal)**
- **Hellgate: London (2006)**

Die Flagship-Studios haben ein bemerkenswertes Bild zum Action-Rollenspiel veröffentlicht (siehe rechts oben). Darauf ist eine Heldin zu sehen, die sich mit einem Schwert wirbelnd durch Zombies schnetzelt. Wer hätte gedacht, dass den Massenschlachten dermaßen viel Bedeutung beikommt?

- **Hero's Journey (2. Quartal 2007)**
- **Heroes of Annihilated Empires (September)**
- **Herr der Ringe Online (Ende 2006)**
- **Huxley (3. Quartal)**

I
- **Infernal (3. Quartal)**
- **Interstellar Marines (noch nicht bekannt)**

J
- **Jack Keane (1. Quartal 07)** S. 51
- **Jade Empire (2006)**
- **Joint Task Force (Oktober)**
- **Just Cause (3. Quartal)**

K
- **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

L
- **Lego Star Wars 2 (12. September)**
- **Liquidator (2. Quartal)**
- **Loki: Im Bannkreis der Götter (3. Quartal)** S. 66

M
- **Madden NFL 07 (August)**
- **Maelstrom (3. Quartal)**
- **Mafia 2 (noch nicht bekannt)**
- **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal)**
- **Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)**
- **Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)**
- **Medieval 2: Total War (November)**
- **Metronome (2006)**
- **Micro Machines v4 (Sommer)**
- **Microsoft Flight Simulator X (Dezember)**
- **Monster Madness (2006)**
- **Mythic Wars (noch nicht bekannt)**

N
- **NBA Live 07 (Oktober)**
- **Need for Speed 10 (Dezember)**
- **Neverwinter Nights 2 (September)**

Dass dem Rollenspiel ein Toolset beiliegt, das die Erschaffung von Modifikationen ermöglicht – Spieler wissen darüber Bescheid. Atari betonte trotzdem noch einmal, wie einfach es sei, Inhalte von Neverwinter Nights 2 zu modifizieren. Zudem soll es möglich sein, aktuelle Mod-Entwicklungen für Teil 1 unbürokratisch auf den Nachfolger umzustellen. Ursache dieser Aussage ist wohl die Empörung der Fan-Gemeinde, als Atari bekannt gab, den Patch-Support für das Premium-Modul-Programm des ersten Teils einzustellen.

- **NHL 07 (September)**

O
- **Open Season (September)**
- **Operation Flashpoint 2 (2007)**
- **Overclocked (2006)** S. 51
- **Overlord(2007)**

P
- **Pacific Storm (4. Quartal)**
- **Parabellum (Sommer 2007)**
- **Paradise (23.06.06)**
- **Paraworld (September)** S. 22
- **Phantasy Star Universe (4. Quartal)**

In Kürze/bereits erhältlich

Diese Spiele kommen im Juni und Juli auf den Markt.

JUNI

Do. 15.
- **Battlefield 2: Deluxe** – EA | Multiplayer-Shooter | 60,-
- **Rise & Fall** – Midway | Echtzeit-Strategie | 45,-

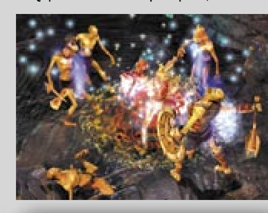
Fr. 23.
- **Paradise** – Dtp | Adventure | 40,-

Di. 27.
- **Radsportmanager Pro** – Crimson Cow | Wirtschaftssim. | 35,-

Mi. 28.
- **Half-Life 2 Platinum** – EA | Ego-Shooter | 60,-

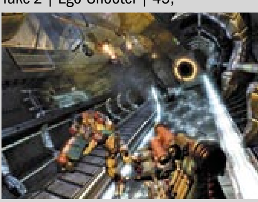
Do. 29.
- **Bet on Soldier: Blood of Sahara** – Frogster | Ego-Shooter | 20,-
- **Micro Machines v4** – Codemasters | Rennspiel | 40,-

Fr. 30.
- **Der Weiße Hai** – THQ | Action | 30,-
- **Flatout 2** – Eidos | Rennspiel | 45,-
- **Titan Quest** – THQ | Action-Rollenspiel | 45,-



JULI

Do. 13.
- **Prey** – Take 2 | Ego-Shooter | 45,-



Fr. 14.
- **Die Römer** – CDV | Echtzeit-Strategie | 40,-

Mo. 31.
- **Pacific Storm** – Frogster | Simulation | 40,-

AUSSERDEM IM JULI

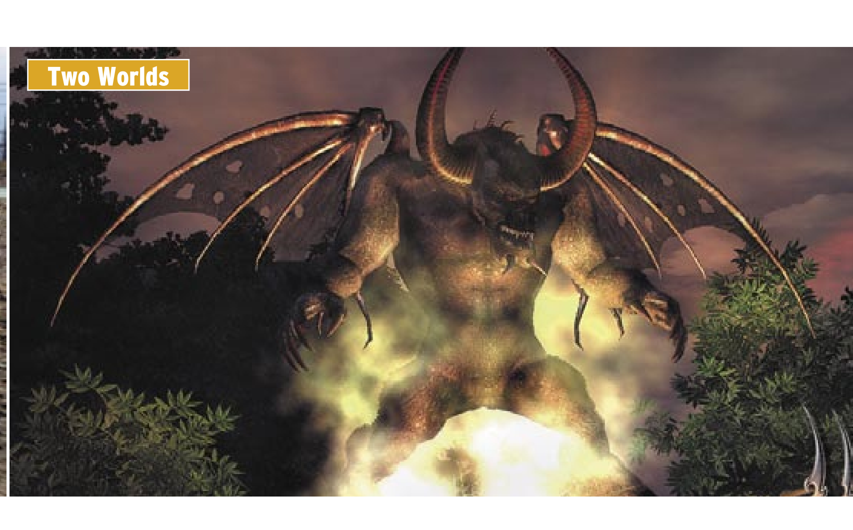
- **Austin Mini Racing** – Gross Electronic | Rennspiel | 15,-
- **Flight Simulator 2004: Canadair CRJ** – NBG | Adventure | 40,-
- **Flight Simulator 2004: Islands of Malta** – NBG | Adventure | 25,-
- **Goodyear Racing** – Gross Electronic | Rennspiel | 15,-
- **Heroes of Might and Magic 3 Complete** – Pyramide | Runden-Strategie | 10,-
- **Heroes of Might and Magic 4 Complete** – Pyramide | Runden-Strategie | 10,-
- **Kawasaki: Jet Bikes** – Gross Electronic | Rennspiel | 15,-
- **Kawasaki: Quad Bikes** – Gross Electronic | Rennspiel | 15,-
- **Kawasaki: Snow Mobiles** – Gross Electronic | Rennspiel | 15,-
- **The Ant Bully** – Midway | Action | noch nicht bekannt



World in Conflict

Star Trek Online

Rush for the Bomb



Two Worlds

- Pirates of the Caribbean Online (3. Quartal)
- Prey (Juli) S. 48

Es ist schon seit Längerem kein Geheimnis mehr, dass 3D Realms den Ego-Shooter über die Online-Plattform Triton vertreiben möchte. Ein nicht ganz unwichtiges Detail zu diesem Vorhaben ist erst jetzt ans Licht gekommen: Auch die Version, die im Laden verkauft wird, benötigt eine Online-Aktivierung über Triton. Funktionieren soll das ähnlich wie in Steam, allerdings ohne Werbung.

- Prism: Threat Level Red (3. Quartal)
- Pro Evolution Soccer 6 (Oktober)

R

- Ragnarok 2 (2006)
- Railroads (Herbst)
- Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)
- Reprobates (4. Quartal) S. 51
- Reservoir Dogs (2006)
- Resident Evil 4 (31. Oktober)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)
- RTL Biathlon 2007 (Herbst)
- Runaway 2 (September) S. 51
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)

Nur kurze Zeit, nachdem das Hauptspiel erschienen ist, kündigt Stormregion schon das erste Add-on an. Der Titel lässt darauf schließen, dass diesmal auch Nuklearwaffen zum Einsatz kommen.

S

- Sabotage (Oktober)
- Sacred 2: Fallen Angel (4. Quartal)
- Safecracker (August)
- Sam & Max 2 (Herbst 06) S. 50
- Sam Suede: Undercover Exposure (2007)
- Scarface (4. Quartal)
- Schwarzenberg (2006)
- Sega Rally Revo (2006))
- Shadowrun (2007)
- Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober)
- Sid Meier's Railroads! (Oktober)
- Silverfall (4. Quartal)
- Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal)
- Sin Episodes: Emergence (unklar)
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Snow (2006)
- Soccer Fury (2007)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Space Rangers 2 (Mai)
- Spellborn (2006)
- Spellforce 2: Dragon Storm (Dezember)
- Splinter Cell 4: Double Agent (September)
- Spore (Mai 2007) S. 65
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 2007) S. 57

Entwickler GSC und Publisher THQ halten sich bedeckt, was Informationen zum Tschernobyl-Shooter angeht. Das russische Spielemagazin Gameru und die Fansite STALKER-World rufen daher zum Boykott auf: Gefordert wird die Einstellung des Betriebs, so lange der Informationsstopp der Hersteller anhält.

- Star Trek Legacy (September)
- Star Trek Online (2007)

Zaghaft sind die Entwickler bei der Herausgabe von Informationen zum Online-Rollenspiel. Tröpfchenweise kommen Details hervor: So soll der Spieler nach abgeschlossener Sternenflotten-akademie nicht auf ein einziges Schiff beschränkt sein, wie im Film üblich, sondern unterschiedliche fliegen können. Das funktioniere sogar allein, also ohne Ingenieur oder Wissenschaftsoffizier. Die komplizierten späteren Missionen sollen sich allerdings nur im eingespielten Team lösen lassen.

- Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (4. Quartal)
- Star Wolves 2 (August)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate Worlds (noch nicht bekannt)
- Storm of War: Battle of Britain (November)
- Stranglehold (Dezember)
- Stronghold Legends (4. Quartal)
- Sudden Strike 3 (2006)
- Supreme Commander (1. Quartal 2007)
- Swashbucklers: Blue & Grey (2006)
- Sword of the Stars (2. Quartal)

T

- Tabula Rasa (Frühjahr 2006)
- Tale of Hero (3. Quartal)
- Team Fortress 2 (2007)
- Test Drive Unlimited (Herbst)
- The Ant Bully (Juli)
- The Movies: Stunts & Effekte (Herbst)
- The Sacred Rings (September)
- The Witcher (2. Quartal 2007)
- Theatre of War (4. Quartal)
- Theseis (noch nicht bekannt)
- They Hunger: Lost Souls (2006)
- Timeshift (auf unbestimmte Zeit verschoben)
- Tony Tough 2 (3. Quartal) S. 51
- Tortuga (2. Quartal)
- Transformers (3. Quartal 2007)
- Two Worlds (3. Quartal)

Zuxxez hat für die Animationen des Rollenspiels **Two Worlds** das Produktionsstudio der TV-Serie **Welt der Wunder** engagiert. PR-Sprecher Jörg Schindler äußert sich dazu in einer Pressemitteilung: „Vom Schwertkampf über die Bewegungen der Charaktere bis hin zum reitenden Pferd stehen in den nächsten Wochen zahlreiche Aufnahmetage inklusive aufwändigster Nachbearbeitung auf dem Programm."

U

- UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)
- Undercover (September)
- Undercover Encounter (2006)
- Urban Chaos (2. Quartal)
- UT 2007 (Ende 2006/Anfang 2007) S. 32

V

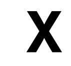
- Vanguard: Saga of Heroes (2006)
- Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

W

- War Front: Turning Point (September)
- War Leaders: Clash of Nations (2007)
- Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusader (4. Quartal)
- Warhammer: Mark of Chaos (Herbst)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)
- Warpath (2. Quartal)
- Whirlwind of Vietnam (2006)
- Wildlife Park 2 Add-on (noch unbekannt)
- Winx Club (2. Quartal)
- World in Conflict (2. Quartal 2007)

Gern lassen Spieleentwickler die Sowjetunion fortbestehen, um einen Krieg zwischen ihr und den USA ausbrechen zu lassen. In **World in Conflict** ist das so, und auch **C&C: Alarmstufe Rot** bediente sich dieser Fiktion. Doch Martin Walfisz, einer der Entwickler bei Massive, sagt: „Unser Spiel ist viel ernsthafter und realistischer als die **Alarmstufe Rot**-Serie. Wir bemühen uns sehr um eine plausible Handlung." Hierfür wurde Autor Larry Bond an Bord geholt, der schon mit Tom Clancy an **Red Storm Rising** gearbeitet hat. Außerdem, so Walfisz, sei **World in Conflict** viel stärker actionbetont als die alten **Ground Control**-Titel, die ebenfalls von Massive stammen. Ginge es nach Walfisz, so dürften wir das Spiel nicht als Echtzeit-Strategie, sondern als Action-Strategie bezeichnen.

- World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)



- Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	(2)	-	Half-Life 2
3	(4)	▲	Call of Duty 2
4	(3)	▼	Age of Empires 3
5	(7)	▲	Gothic 2
6	(8)	▲	GTA San Andreas
7	(5)	▼	Need for Speed Most Wanted
8	(6)	▼	F.E.A.R.
9	(11)	▲	C&C Generäle
10	(-)	NEU	Half-Life 2: Episode 1
11	(-)	NEU	Hitman 4: Blood Money
12	(9)	▼	Schlacht um Mittelerde 2
13	(10)	▼	Far Cry (dt.)
14	(12)	▼	Warcraft 3
15	(13)	▼	Civilization 4

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike: Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(7)	▲	Warcraft 3
5	(4)	▼	Call of Duty 2
6	(5)	▼	C&C Generäle
7	(6)	▼	Diablo 2
8	(8)	–	UT 2004 (dt.)
9	(-)	NEU	Age of Empires 3
10	(10)	–	Call of Duty

Top 10 Deutschland

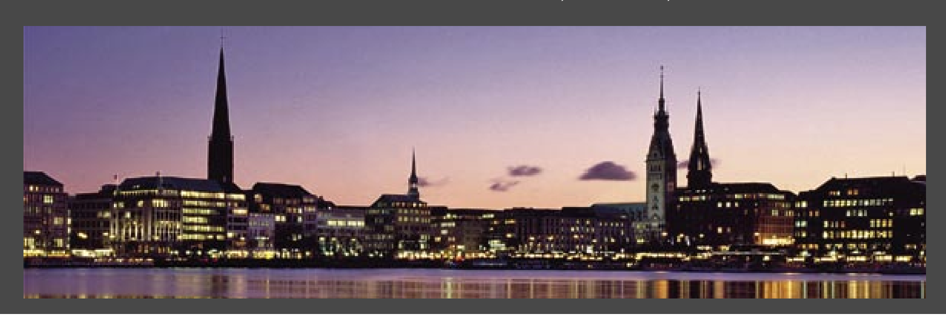
Rang	Titel
1	Half-Life 2: Episode 1
2	Guild Wars Factions
3	Heroes of Might and Magic 5
4	Hitman 4: Blood Money
5	World of Warcraft
6	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006
7	Die Sims 2
8	The Elder Scrolls 4: Oblivion
9	Darkstar One
10	Counter-Strike Source

Quelle: SATURN

SPIELEMARKT

Hamburg lockt mit Geld

Hamburg will die Entwicklung von Computerspielen mit Fördergeldern unterstützen. Bis zu 100.000 Euro pro Spiel sollen den Entwicklern als zinsloses Darlehen auf die Sprünge helfen, um im Geschäft Fuß zu fassen. Das Geld könnte beispielsweise bei der Umsetzung von Demoversionen helfen, die dann einen Publisher davon überzeugen, das Projekt zu finanzieren. Ein Fachgremium soll über die Verteilung der Darlehen entscheiden. Einige Kriterien sind unmissverständlich: Beispielsweise muss der Entwickler seinen Firmensitz nach Hamburg verlagern, wenn er von der rückzahlbaren Zuwendung profitieren möchte. Andere Richtlinien lassen Raum für Interpretationen. So seien gewaltverherrlichende oder -verharmlosende Spiele nicht für die Förderung zugelassen, zitiert Spiegel Online Gunnar Uldall, Hamburgs Wirtschaftssenator. Das wirft die Frage auf, ab wann man von Gewalt in Spielen sprechen kann. Ein **Crysis** würde wohl keinen Cent sehen. Wenn uns bald eine Masse an Wirtschaftssimulationen aus Hamburg erreicht, wissen Sie, woher der Wind weht.



KARTEN

Mastercard für minderjährige Spieler

Jugendliche, die Online-Rollenspiele mögen, haben es oft nicht leicht. Denn einige Titel lassen keine Bezahlung über Bankeinzug zu, sondern benötigen eine Kreditkarte. Statt die Benutzung ebendieser beim Papa zu erschnorren, können minderjährige Spieler nun selbst eine Karte beantragen: Sie nennt sich My Prepaid, stammt von Mastercard und setzt, unabhängig vom Alter, nur ein deutsches Girokonto voraus. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass sich maximal 300 Euro auf die Karte laden lassen – wohl zur Sicherheit der Zielgruppe, der man einen Schuldenberg in jungen Jahren ersparen will. Mehr Informationen finden Sie auf www.myprepaid.de, dort ist auch eine Online-Beantragung möglich.

CRIMSON COW

Radsport-Quiz auf www.pcgames.de

Die Tour de France naht. Zusammen mit den **Radsport Manager**-Profis veranstalten wir deshalb vom 1. bis zum 23. Juli auf unserer Website www.pcgames.de ein Radsport-Quiz rund um die Tour und den **Radsport Manager Pro 2006**. Dort haben Sie an jedem offiziellen Renntag die Chance, jede Menge Nettigkeiten wie Caps, T-Shirts, Spiele oder Trinkflaschen zu gewinnen. Als Hauptpreis verlosen wir unter allen Teilnehmern ein schnittiges Rennrad (Wert: rund 2.500 €).



BEDROHLICH Naturkatastrophen wie der Vulkanausbruch gehören zu den spektakulären Highlights von Anno 1701.

Anno 1701

Pralinen für reiche Kaufleute, trockenes Brot für den Pöbel – jede Bevölkerungsschicht hat eigene Bedürfnisse, die Sie als Spieler befriedigen.

AUF DER FLUCHT Während der Wirbelsturm im Hintergrund schon Bäume emporschleudert, gerät Ihr Volk in Panik.

FRIEDLICH Ihre Bürger wollen natürlich ordentliche Kleidung, darum kommt der Stoffproduktionskette eine große Bedeutung zu.

Einwohner in Aufbauspielen verhalten sich erfahrungsgemäß schnell zickig, wenn Sie als Spieler nicht für eine Rundumbefriedigung der Bedürfnisse sorgen. Natürlich steht auch in **Anno 1701** im Vordergrund, eine florierende Wirtschaft für die jeweilige Kolonie aufzubauen. Obwohl der neueste Teil der Serie wieder Einsteigerfreundlichkeit verspricht, bleibt **Anno** komplex genug, wenn es darum geht, die höchste Zivilisationsstufe im Spiel – die Aristokratie – zu erreichen. Selbst auf den niedrigeren Stufen ist das Volk keineswegs genügsam: Mit Geschick und einer gehörigen Portion logistischem Verstand sorgen Sie für immer ausgefallenere Waren. Handel mit fremden Völkern spielt eine größere Rolle als in den Vorgängern und natürlich geht es dabei auch um klingende Goldmünzen.

Kettenreaktion

Bei Spielstart in der Pionierphase bleibt es simpel: Ein Fischer geht zum Angeln und ein Holzfäller produziert Holz, das verstehen selbst absolute Genre-Einsteiger. Auf der Siedler-Stufe benötigen Sie aber beispielsweise schon zwei Produktionsgebäude (Lehmgrube und Ziegelei), um Ziegelsteine herzustellen. Herausfordernd ist es, wenn Ihre Kaufleute nach Süßwaren gieren. Für die Herstellung von Pralinen benötigen Sie eine mehrteilige Produktionskette, bestehend aus Imkerei, Kakaobauer und Konfiserie. Jetzt kommen auch Handel und Transport ins Spiel, denn nicht immer finden Sie alle benötigten Rohstoffe auf ein und derselben Insel.

Inventur

Als guter Spieler haben Sie natürlich immer ein Auge auf Ihre Rohstoffmengen. Jede Insel verfügt über ein zentrales Warenlager, dessen Größe und Fassungsvermögen von der Menge an Markthäusern auf der jeweiligen Insel abhängig ist. Mithilfe des Warenlagers verwalten Sie alle 35 im Spiel handelbaren Waren zentral. Darüber hinaus dient das Gebäude als Rechnungszentrale: Alle laufenden und einmaligen Kosten sind dort übersichtlich dargestellt und für die gesamte Insel abgebucht – Goldmünzen rechnet das Spiel also nicht lokal an jedem Produktionsort, sondern gleich für die ganze Insel ab, das erleichtert die Übersicht erheblich.

Katastrophenalarm

Zu Beginn eines Endlosspiels haben Sie als Spieler die Möglichkeit, die spannende Herausforderung anzunehmen, den Verlauf von Zeit zu Zeit durch unvorhersehbare Ereignisse beeinflussen zu lassen. Im Klartext: Naturkatastrophen suchen Sie heim! Dazu zählen in **Anno 1701** Vulkanausbrüche, Wirbelstürme und Erdbeben.

Vulkane finden sich nicht auf allen Inseln. Warum Sie als Spieler aber vielleicht auf einer Vulkaninsel siedeln wollen, liegt auf der Hand: besonders wertvolle Rohstoffvorkommnisse! Ein Vulkanausbruch kündigt sich durch dumpfes Grollen an, über dem Krater bildet sich vermehrt Rauch. Bricht der Vulkan dann tatsächlich aus, fliegen brennende Gesteinsbrocken durch die Luft, die in einem großen Umkreis einschlagen, Gebäude in Brand setzen oder gar zertrümmern. Glühende Lava bahnt sich unbarmherzig ihren Weg Richtung Siedlung – die Bevölkerung gerät in Panik. Selbst die Tiere flüchten an einen sicheren Ort. Sobald die Gefahr vorüber ist und der Vulkan sich beruhigt hat, inspizieren Sie den Schaden und beginnen mit dem Wiederaufbau zerstörter Gebäude und Felder.

Gleichermaßen dramatisch setzen die Entwickler auch Erdbeben und Wirbelstürme um. Ein Hurrikan startet auf hoher See und bewegt sich unaufhaltsam auf Ihr Eiland zu. Alles, was ihm dabei in die Quere kommt, reißt er einfach in die Luft. Häuser, Schiffe, Einwohner, Tiere und Pflanzen – eine Schneise der Verwüstung ist programmiert.

Erdbeben starten zufällig auf einer x-beliebigen Insel. Vom Epizentrum ausgehend, breitet sich das Unheil konzentrisch aus. Betroffene Gebäude wackeln, bekommen Risse, fangen Feuer oder brechen gleich ganz zusammen. Ein schaurig-schönes Spektakel, das sich da auf Ihrem Monitor abspielt ... (sw)

Countdown Noch ... Monate
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Logisch und anspruchsvoll: So gestalten Sie den Wirtschaftskreislauf effektiv.

Die Produktion von Waren gehört zu den wichtigsten Aufgaben eines Anno-Spielers, um die stetig wachsenden Ansprüche des Volkes zu erfüllen.

Grundbedarf und Luxus

Hungrige Mäuler wollen von Anfang an gestopft sein, daher gehört es zu den ersten Schritten, eine vernünftige Nahrungsproduktionskette (1) aufzubauen. Getreidefarmen, Mühle und Bäckerei sorgen für das täglich Brot in **Anno**. Reiche Einwohner, wie die Kaufleute, geben sich damit nicht zufrieden – sie wollen süße Pralinen ... Für diese Produktion benötigen Sie unter anderem Imker und eine Konfiserie (2).







UNHEILVOLL Bereits aus großer Entfernung ist die nahende Bedrohung Ihrer Siedlung in Form eines Wirbelsturms erkennbar. Jetzt können Sie nur noch hoffen und beten, dass sich die bevorstehenden Schäden in Grenzen halten. Sobald die Gefahr vorüber ist, machen Sie sich trümmerfraumäßig daran, die kaputt gegangenen Gebäude wieder neu zu errichten.

INFERNO Auch wenn der Vulkan in weiter Ferne scheint, seine gefährliche Fracht schleudert er schonungslos weit ins Umland hinein. Die Feuergeschosse setzen Gebäude und Bäume in Brand und richten verheerende Schäden in Ihrer Siedlung an. Trotzdem ist es eine wahre Augenweide, dem feurigen Spektakel als Spieler beizuwohnen.





PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Wir laden Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel Wochen vor seiner Veröffentlichung testen dürfen. Als kleines Dankeschön gibt es diesmal:

- Ein Paraworld-T-Shirt
- Zugang zum laufenden Beta-Test
- Die Vollversion von Paraworld



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Paraworld

Plastikdinos waren gestern, heute bestreiten die Urzeitriesen fetzige Echtzeit-Schlachten auf dem PC.

Deutschland im WM-Fieber – ganz Deutschland? Nein, eine kleine, unbeugsame Gruppe PC-Spieler macht sich auf den Weg nach Fürth zu Computec, um eine Reise in eine fantastische Parallelwelt anzutreten. Sechs ausgewählte PC-Games-Leser durften einen Tag lang mit großen Dinosauriern in SEKs **Paraworld** spielen, sowohl in Einzelspielermissionen als auch in flotten Mehrspielergefechten.

Gut vorbereitet

Die **Wiggles**-Macher von SEK wollen frische Ideen ins Strategie-Genre einbringen. Daher nahm Marketing & Communications Manager Julian Dasgupta sich die Zeit, bei der Sneak Peek anwesend zu sein, um die Neuerungen, allen voran den Army Controller, in einem kurzen Briefing vorzustellen. „Unser großes Ziel besteht darin, dem Spieler keine nervigen Suchereien nach seinen Einheiten auf dem Monitor aufzudrücken. Er soll stets alles im Blick haben; dabei schnell und unkompliziert alle wichtigen Befehle vornehmen können."

Reise in die neue Welt

Für die Sneak Peek stand den Lesern die aktuelle Closed-Beta-Version zur Verfügung, die noch keine fertigen Zwischensequenzen enthält. Julian Dasgupta führte daher allen Teilnehmern zunächst auf einem Präsentations-Laptop das komplette Intro in Videoform vor. Mit leuchtenden Augen verkündet der Bochumer Leser Tobias Weßel: „Das hört sich ja schon mal nach einer spannenden Geschichte an, da freue ich mich auf das fertige Spiel." Wenige Minuten später sitzen alle Teilnehmer gespannt vor ihren Rechnern, um in einer Kampagnenmission die ersten Schritte in der Dinosaurierwelt zu unternehmen. „Das ist ja ein geiler Elch", tönt es aus Boris Keupers Mund, als er die ersten Einheiten der Nordmänner (eine von drei spielbaren Parteien) produziert. Stefan Müller aus Schwaig stimmt ein: „Nettes Viech!" Wie alle anderen Leser ist Stefan von der sehr guten Grafik und den realistisch animierten Dinos und Pflanzen angetan. „Es macht Spaß, dem bunten Treiben zuzusehen; die Grafik setzt den Wuselfaktor des Spiels wunderbar um", stellt er anerkennend fest. Währenddessen sieht man einen amüsierten Arne Freisfeld (Köln) vor seinem Monitor sitzen, dem die witzigen Dialoge und coolen Einheiten-Sounds tierisch freuen. Alle Spieler nehmen sich gründlich Zeit, die herrliche Spielwelt von **Paraworld** zu genießen. „Cool, aus den Nestern kommen ja immer wieder neue Dinos", bemerkt Tobias und macht sich gleich daran, die Viecher mit seinen Einheiten zu erlegen und auszuschlachten.

Anleitung nötig

„Nanu, mein Basistor steht offen, aber der Gegner marschiert da gar nicht durch. Ist das hier ein Bug?", fragt Marcus in die Runde. Marketing Manager Julian Dasgupta erklärt gelassen: „Nein, das ist von uns gewollt. Die Automatikfunktion gewährt den Einheiten freien Ein- und Ausgang, hält aber die Gegner davon ab, ins Lager einzudringen. Dies ist ein Schritt, um lästiges ‚Tor auf, Tor zu'-Geklicke zu vermeiden." Auch bei der Bedienung des Army Controllers steht Julian hin und wieder erklärend bei, aber schon nach kurzer Zeit sieht man alle Teilnehmer damit umgehen, als hätten sie schon immer damit gespielt. „Die vielen kleinen Icons lassen sich auf Anhieb nicht so gut unterscheiden", bemerkt Arne. „Die sollten vielleicht einfach ein wenig größer skaliert sein." Stefan Müller hingegen scheint die Steuerung am ehesten in Fleisch und Blut übergegangen zu sein, er spielt oft mit erhöhter Spielgeschwindigkeit und bleibt auch in den Gefechten ganz cool. Als Julian Dasgupta ihn dezent darauf hinweist, dass gleich eine seiner starken Dino-Einheiten abnippelt, stellt Stefan trocken fest: „Och, der ist gleich in seiner Basis in Sicherheit, kein Stress." Er ist auch der Erste, der den mächtigen Titangegner am Ende des Levels besiegt hat: „Puh, ich brauchte da schon mehrere Anläufe, die künstliche Intelligenz weiß sich ganz gut zu wehren, das gefällt mir sehr."

Nach kurzer Zeit beobachten wir, dass inzwischen jeder Spieler individuell mit dem Army Controller umgeht, um seine Einhei-

DISKUSSION Marketing & Communications Manager Julian Dasgupta (hinten rechts) vom Entwicklerteam SEK nahm sich für Leserfragen und -vorschläge viel Zeit.

»Endlich eine Alternative zu Warcraft 3!«



NAME: Dennis Rudolf
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIEL: Spellforce 2, Pro Evolution Soccer 5

DENNIS: „Optisch ist das Saurier-Urwald-Setting absolut gelungen. Die Mehrspielerkarten sind gut designt und eignen sich hervorragend für schnelle Matches ohne lange Aufbauphase. Der Army Controller ist zu Beginn etwas gewöhnungsbedürftig, spätestens ab der zweiten Partie geht er einem aber in Fleisch und Blut über. Daumen hoch für den Army Controller."

»Spannend und innovativ«

NAME: Marcus Heck
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Altenpfleger
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3, Starcraft

MARCUS: „Die Heldenfiguren im Spiel gefallen mir sehr gut. Was man mit ihnen in Verbindung mit den drei Völkern und dem Army Controller an strategischen Möglichkeiten hat, ist wirklich klasse! Das Limit von 52 Einheiten halte ich für ausgewogen. Zu viele Einheiten würden das Spiel unübersichtlich machen. Ich finde, die Entwickler haben hierbei wirklich das richtige Maß gefunden."

»Die Dinos sehen genial aus.«

NAME: Stefan Müller
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Software-Entwickler
LIEBLINGSSPIELE: Starcraft, Diablo, Heroes of Might and Magic 3 und 5

STEFAN: „Die Musik ist super stimmig geworden. Die restliche Soundkulisse ist ebenfalls erstklassig und perfekt auf das Setting abgestimmt. Der Army Controller ist kreativ und zeigt, dass auch im ‚normalen' Echtzeit-Strategiespiel noch Innovationspotenzial steckt. Seine wahre Stärke wird er sicherlich in Ligaspielen beweisen. In den hektischen Kämpfen ist er sehr hilfreich, um die Übersicht zu bewahren."

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Paraworld

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

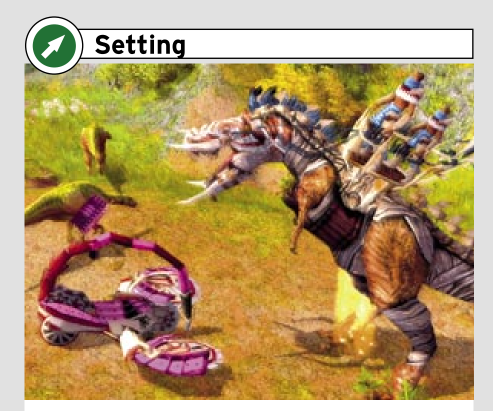
Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Setting



Leser: Die abgefahrenen Dinosaurier-Einheiten und verschiedenen Völker (Nordmänner, Wüstenreiter und Drachenclan) sorgen für Begeisterung vor den Monitoren. Dazu die interessant klingende Hintergrundstory – einfach klasse.

PC Games: Die deutsche Lokalisierung dürfte sogar die Atmosphäre der englischen Version übertreffen, da beliebte Synchronstimmen (etwa von Jack Nicholson, Patrick Stewart) zu hören sind.

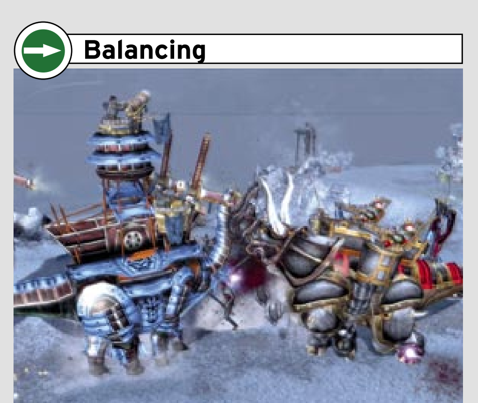
Grafik



Leser: Die Spielwelt sieht gigantisch schön aus. Vor allem der toll eingesetzte Nebel sowie die lebendig wirkende Tier- und Pflanzenwelt in **Paraworld** überzeugen auf ganzer Linie. Auch die Animationen finden großen Beifall.

PC Games: Seit unserem Studiobesuch im Dezember letzten Jahres hat sich einiges in Sachen Grafik getan. Trotz der prachtvollen Optik soll die Hardware-Anforderug moderat sein.

Balancing



Leser: Man merkt hin und wieder, dass die Entwickler mit dem Balancing der verschiedenen Rassen und Einheiten noch nicht ganz fertig sind. Auch wenn man die Titanen mit Helden kurz lähmen kann, sind die noch etwas zu stark.

PC Games: SEK nimmt sich viel Zeit, um in **Paraworld** ein perfekt abgestimmtes Balancing hinzubekommen. Dazu läuft ein Closed-Beta-Test mit derzeit mehr als 1.600 Teilnehmern.

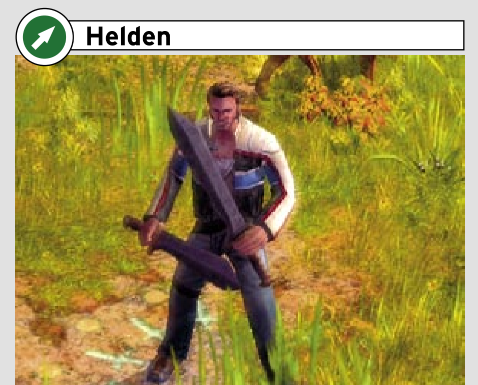
Wegfindung



Leser: Selbst bei engen Mauerbreschen oder Durchgängen verhalten sich die Einheiten erstaunlich klug und verursachen nicht die in Strategiespielen üblichen Verstopfungen. Arbeiter laufen aber manchmal umständliche Wege.

PC Games: SEK hat sich unserer Meinung nach richtig entschieden und nimmt lieber kleine Clipping-Fehler in Kauf (Dinos „stecken" ineinander), dafür gibt es keine nervigen Einheitenstaus.

Mehrspielermodus



Leser: Alle sind sich darüber einig, dass **Paraworld** das Zeug hat, dank seiner schnellen unkomplizierten Mehrspielerpartien mit hoher taktischer Tiefe ehrwürdige Titel wie **Warcraft 3** oder **Starcraft** abzulösen.

PC Games: **Paraworld** legt den Fokus deutlich auf ausgefeilte Mehrspielerpartien. Wir sind gespannt, inwieweit das Spiel im E-Sport-Bereich ankommt.

Helden

Leser: Die Darstellung der Helden ist klasse gelungen. Sie glänzen mit witzigen Dialogen und sind schön ins Spiel integriert. Cool, dass die Helden im Mehrspielermodus für unterschiedliche Boni bei den Rassen sorgen.

PC Games: Die Helden verleihen **Paraworld** eine gehörige Extraportion Taktik, da Sie als Spieler entscheiden, wie hoch Sie die Figuren leveln möchten.

ten zu leveln. Einige setzen voll auf die Produktion vieler billiger Einheiten. Andere dagegen konzentrieren sich auf wenige, aber dafür hoch gelevelte Helden und Dino-Einheiten. Alle Spieler nutzen fleißig die Sortierfunktion für die Einheiten, die für Übersichtlichkeit im Spiel sorgt. „Wenn man sich in den Army Controller eingearbeitet hat, will man den in allen Strategiespielen haben", verkündet Dennis.

Dicke Dinger

Nachdem alle sechs Teilnehmer die Einzelspielermissionen bis zur Mittagspause gespielt haben, ist man sich einig, dass das Setting von **Paraworld** großartig und einfach nur gelungen ist. „Endlich mal wieder unterschiedliche Spielparteien, die für taktische Tiefe sorgen", kommentiert Dennis Rudolf, der auch von den Heldenfiguren im Spiel sehr angetan ist: „Die Heroen erlauben im Spiel viele taktische Möglichkeiten. Schade nur, dass der Held nach einem eventuellen Tod im Spiel wieder von vorn hoch gelevelt werden muss. Das kostet Zeit, die mit den Erfahrungspunkten aus **Age of Empires 3** vergleichbaren Skulls und vor allem Nerven." Letztere konnten aber schnell wieder beruhigt werden, dem Pizzaboten sei Dank. Alle Leser nutzten die Mittagspause, um eifrig über die bisherigen Spielerlebnisse zu diskutieren und Anmerkungen zu machen, die Julian Dasgupta fleißig notierte. Großes Lob erhält die Wegfindung. „Endlich gibt es mal keine großen Einheitenknäuel. Als ich eine Mauerbresche geschlagen habe, marschierten meine Einheiten schön hintereinander da durch, selbst die dicken Dinos", gibt Arne zum Besten. „Lediglich die Arbeiter gehen manchmal seltsame Wege und suchen sich beispielsweise als Holzfäller zu weit entfernte Bäume als Ziel aus", wirft Stefan ein. Bei den Titanen sind sich jedoch alle einig – die mächtigen Einheiten sehen nicht nur klasse aus, sondern kommen im Spiel auch richtig gut rüber. „Es wäre schön, wenn die Entwickler für die Titanen ein Bildschirmwackeln einbauen würden, wenn zum Beispiel ein T-Rex durchs Bild stapft", so der Tenor der Runde. Zur Überraschung der Leser erzählt Julian Dasgupta, dass dieses Feature für alle Dino-Einheiten sogar schon in einer früheren Version integriert war, dann aber zu störend wirkte und



»Die Beta-Version hat mich überzeugt.«

NAME: Boris Keuper
ALTER: 21 Jahre
BERUF: Fachinformatiker
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield 2, Spellforce, WoW

BORIS: „Die Wegfindung hat in fast allen Fällen einwandfrei funktioniert. Lediglich an kleinen Engpässen, wie die Domination-Karte in der aktuellen Beta, hängen die etwas größeren Einheiten manchmal an Objekten fest. Die Einheitenzahl kommt einem klein vor, erweist sich jedoch in Kombination mit dem Army Controller als sehr effektiv und bietet viel Spaß."



DICKER BRUMMER Bildgewaltig stapfen die Dinos umher; hier der mächtige Brachiosaurus. Links im Bild ist übrigens der Army Controller zu sehen, mit dem Sie Ihre Truppen managen.



SPASSERLEBNIS Die Mehrspielerpartien sorgten bei allen Teilnehmer für beste Stimmung. Wer vorzeitig ausschied, schaute einfach bei den übrig gebliebenen Spielern weiter zu.

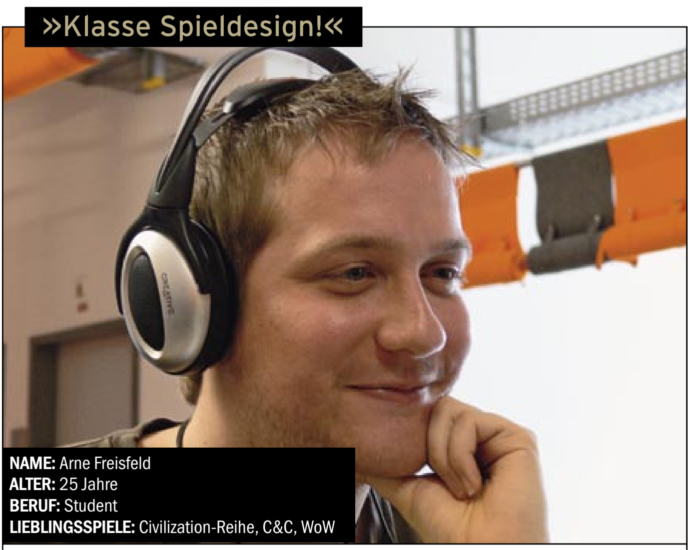
»Das Rohstoffmaximum lenkt ab.«



NAME: Tobias Weßel
ALTER: 24 Jahre
BERUF: Student
ZULETZT GESPIELT: Rome: Total War, Oblivion

TOBIAS: „**Paraworld** besitzt jede Menge Pluspunkte: die levelbaren Helden, den Army Controller, eine wirklich interessante Hintergrundgeschichte und das tolle Setting. Ich persönlich hätte allerdings lieber noch mehr Einheiten im Spiel zur Verfügung und das Rohstoffmaximum lenkt nach meiner bescheidenen Meinung zu sehr von den eigentlichen Gefechten ab."

»Klasse Spieldesign!«



NAME: Arne Freisfeld
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Civilization-Reihe, C&C, WoW

ARNE: „Grafisch ist **Paraworld** sehr ansprechend. Der Fog of War ist klasse gemacht und das Wasser sieht gut aus. Anfangs fand ich 52 Einheiten zu wenig, aber in Verbindung mit Helden und Titan-Dino kommt es später genau richtig."



GEFÄHRLICHE WELT Überall auf den Karten leben wilde Dinosaurier. Die beiden Allosaurier sind überhaupt nicht erfreut und greifen an, als wir Ihnen zu nahe kommen.



SCHMUCKSTÜCK Einheiten und Gebäude glänzen durch eine Vielzahl an Details mit jeweils typischem Flair. Der Drachenclan beispielsweise versprüht asiatischen Charme.

deshalb wieder verschwand: „Wir überlegen derzeit aber, ob wir das Bildschirmwackeln für die Titanen wieder einführen."

Nachdem alle Beteiligten satt und zufrieden sind, geht es in die zweite Spielrunde.

Dinoschlacht

Bevor die Spieler in den Mehrspielermodus von **Paraworld** eintauchen, erklärt Julian Dasgupta kurz das zweite große Spielelement, den Army Builder. Dabei handelt es sich um eine Art Armee-Editor. Jeder Spieler kann sich, je nach vorgegebener Punktzahl, in den Optionen seine persönliche Armee zusammenstellen. Man darf sich das als eine Mischung aus dem Truppenmanagement der **Panzers**-Reihe und dem Deck-Karten-System von **Age of Empires 3** vorstellen. Auf der Grundlage des Army Controllers verteilen Sie Ihre Truppen in den 52 verfügbaren Slots. So lassen sich für jeden Spieltyp unterschiedliche Armeen konfigurieren und abspeichern. Währen Julian diese Funktionen erläutert, bekommen alle Leser leuchtende Augen. „Schlichtweg eine geniale Idee", hallt es durch die Runde.

Kurz darauf sind alle damit beschäftigt, eine eigene Armee zu basteln. Als erste Partie findet ein Zwei-gegen-zwei-Spiel zwischen Dennis/Tobias (Team 1) und Arne/Stefan (Team 2) statt. „Als Host kann ich die Geschwindigkeit im Match verändern?", fragt Stefan erstaunt. „Dies ist nur in der Beta so", erklärt Julian Dasgupta, „das wird in der fertigen Version natürlich entfernt."

Nach wenigen Minuten im Match haben sich Dennis und Tobias in der Kartenmitte regelrecht eingegraben. Beide spielen das Volk der Nordmänner, die begehbare Maueranlagen aufbieten können. Team 2 hält mit dem Drachenclan dagegen. Stefan ist ganz fies und setzt die Skorpione des Clans ein, um damit ratzfatz Wälder abzuholzen. Auf diese perfide Weise führt er einen wahrlich hinterhältigen Angriff im Rücken der Basis von Tobias durch. Er schafft es, Infanteristen einzuschleusen. Das Besondere: Die Clan-Soldaten graben sich bei Bedarf ein und sind somit erst mal unsichtbar, solange der Gegner keine entsprechenden Kontereinheiten besitzt. „Hehe, das ist schon eine fiese Sache, mit der man den Gegner richtig schön ärgern kann", feixt Stefan.

Arne dagegen setzt auf die Tarnfelder, die Nebelwerfer erzeugen, um darin Einheiten zu verbergen. Sogar die Türme des Clans lassen sich einnebeln, das entsprechende Gebäude vorausgesetzt. „Boah, ein krasses Teil", entfährt es Stefan, als sein Teamkollege einen Seismosaurus-Titan ins Feld führt. „Jau, ich bin schon in der sechsten Epoche angelangt", erwidert Arne. Erst auf der letzten Technikstufe sind diese mächtigen Einheiten für den Spieler verfügbar.

In einer zweiten Partie bestreitet Boris Keuper eine Defender Mission. Bei diesem Mehrspielermodus muss sich ein Spieler 45 Minuten lang gegen zwei Gegner behaupten – eine echte Herausforderung. Dafür gibt es speziell designte Karten. Damit es fair bleibt, hat der Einzelspieler eine bessere strategische Position, fertige Verteidigungsanlagen zu Spielbeginn und deutlich mehr Rohstoffe zur Verfügung. Nach einem erbitterten Kampf muss er sich schließlich den gegnerischen Dino-Horden geschlagen geben. „Aber ein irres Gefühl, sich so lange gegen den Ansturm zu behaupten", erklärt er begeistert.

Zum Abschluss der Sneak-Peek-Runde starten die Leser noch ein Drei-gegen-drei-Match. Stefan will es richtig wissen und leistet sich für dieses Gefecht in seinem Army Builder sofort einen Titan – damit gehen aber fast alle seine Punkte drauf. „Egal, den möchte ich jetzt gleich haben", sagt er lachend. Das Match beginnt auf einer groß angelegten Dschungelkarte. Diesmal kommt es nicht sofort zu Geplänkeln, vielmehr versucht jeder Spieler, in Ruhe seine Upgrades zu erforschen, um mächtigere Einheiten freizuschalten. Marcus gehört zu den Schnelleren und hat ganz fix eine große Armee beisammen. Schließlich kommt es zum Gefecht. Als Dennis Rudolf die gegnerischen Armeen unter Führung von T-Rex-, Brachiosaurus- und Triceratop-Titanen erblickt, ruft er grinsend: „Ihr seid doch verrückt." Am Ende des Spieltages kehren sechs mehr als zufriedene Leser aus der **Paraworld** ins reale Leben zurück, um die Heimreise anzutreten. (sw)



Betrug in Azeroth

Wie im richtigen Leben wird in World of Warcraft getrickst, gemogelt und übers Ohr gehauen. PC Games deckt die häufigsten Betrügereien der Spieler auf.

Die Europa-Zentrale von Blizzard in der Nähe von Paris ist so etwas wie ein interaktives Fort Knox: Hier kommt kaum jemand rein, der nicht auf der Gehaltsliste des US-Publishers steht, Interviews sind selten, Tage der offenen Tür ein Fremdwort. Die Sicherheitsstandards sind hoch, denn im Hauptquartier von Azeroth wird vor allem darauf geachtet, dass die Spielregeln in **World of Warcraft** eingehalten werden. Vor allem Cheater sind den Herren der Fabelwelt ein Dorn im Auge, denn bereits einige wenige Betrüger können das Spiel- und Wirtschaftssystem der mit fünf Millionen Spielern bevölkerten virtuellen Welt aus den Angeln heben. Einzelne Blizzard-Einsatzgruppen beschäftigen sich in Frankreich ausschließlich mit dem Aufspüren von Cheatsoftware, die im Hintergrund eingesetzt wird und vor allem im Duell gegen andere Spieler Vorteile bringt. Doch Betrügereien gibt es nicht nur in den Kampfarenen, sondern vor allem beim Handel mit Gegenständen, wie Benjamin Sacher* aus Erfahrung weiß.

Lug und Trug

Der 26-Jährige ist als ehemaliger Gamemaster bei Blizzard Europe absoluter Insider und kennt alle Tricks der Gauner aus dem Effeff. Der Community-Spezialist weiß, wie die Abzocke der Spieler untereinander funktioniert und wie man sich schützen kann, doch noch kann der Kölner nicht alles verraten, da er an ein Schweigegelübde gebunden ist, das jeder bei Blizzard ablegen muss. Deshalb nennt er nicht seinen richtigen Namen und Fotos sind tabu. Im Gegensatz zu Spielern, die Cheatprogramme einsetzen, kommen einfache Nepper auf den **WoW**-Servern meist ungeschoren davon, da es einfach zuviele sind. Bei einer Million Spielern allein in Europa reiche es aus, wenn nur ein Prozent der Spieler andere übers Ohr hauten, um machtlos zu sein: „Mit einem Team von 200 Gamemastern kann man nicht sämtliche Aktivitäten nachvollziehen, man müsste hunderttausende von Vorgängen prüfen." Dabei wird der überwiegende Teil der Betrügereien nicht etwa durch Unzulänglichkeiten im Spielsystem möglich gemacht, sondern durch die Vertrauensseligkeit der Spieler. Die wenigen so genannten Exploits, also systembedingte Betrugsmöglichkeiten, hat Blizzard im Laufe der Zeit weitgehend ausgeräumt. Unerfahrene Spieler wurden beispielsweise in der Anfangsphase gern dazu verleitet, in einer Gruppe den Befehl „/split" einzugeben. Damit wurde die eigene Barschaft auf sämtliche Gruppenmitglieder aufgeteilt – die vermeintlichen Kameraden waren mit der Beute schnell über alle Berge.

Zu dreist, um wahr zu sein

Diesen fragwürdigen Befehl hat Blizzard zwar längst entfernt, aber die Vorgehensweise der Beutelschneider in Azeroth ist oftmals so frappierend simpel, dass viele Betrugsversuche den Opfern fast zu dreist erscheinen, um wahr zu sein. Vorsicht ist bereits bei Schmieden, Verzauberern oder Schneidern angezeigt, die Leistungen gegen Vorablieferung von Material und Gold anbieten. Allzu gern verschwindet der vermeintliche Dienstleister mit Gold und Material, und kann sich noch dazu in Sicherheit wiegen. Immer wieder werden Verzauberungen auch gar nicht im Handelsfenster ausgeführt – der unachtsame Kunde zahlt dennoch und bemerkt zu spät, dass der Gegenstand unverändert ist. Selten treten diese Nepper dabei mit dem eigenen hochstufigen Hauptcharakter auf – schließlich will man nicht die Reputation der Spielfigur auf dem Server riskieren. So genanntes Ninja-Looting in Instanzen, also das Erwürfeln von raren oder gar epischen Gegenständen, die eigentlich andere Klassen benötigen, kommt daher noch vergleichsweise selten vor. Bei systematischen Betrügern handelt es sich vielmehr meist um neu erstellte Spielfiguren, die lediglich zum jeweiligen Auktionshaus geführt werden und dann schwieriger zuzuordnende Betrügereien durchführen. Bei einem gelungenen Betrug wird die Beute einfach an den Hauptcharakter geschickt und der Täter gelöscht. Dass es sich im Falle des Dienstleistungstricks bei dem vermeintlich qualifizierten Handwerker um einen Anfangscharakter handelt, übersehen unerfahrene Spieler häufig. Zwar sind solche Vorgehensweisen grundsätzlich nachvollziehbar, aber die Betrüger wissen sehr wohl, dass Blizzard dagegen nichts unternimmt. „Es wurde uns oft von betrogenen Spielern angekündigt, nun selbst auch zu linken, da wir ja eh nichts machen würden. Das ist natürlich für Gamemaster besonders frustrierend", erklärt Benjamin Sacher. Eine weitere beliebte Betrugsmöglichkeit besteht seit langer Zeit darin, vermeintlich teure Gegenstände per Nachnahme zu versenden und diese in Geschenkpapier zu verpacken. Der gutgläubige Kunde packt dann meist wertlosen

* Name geändert



DREIST Als Gegenleistung für Waren wird zuweilen eine wundersame Geldvermehrung per Cheatprogramm angeboten (Chat links im Bild).

FALSCHE GESCHENKE Ein alter Trick, der aber gerade bei Anfängern noch funktioniert: mit Geschenkpapier als wertvolle Ware getarnter billiger Tand.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger

Einige Betrügereien der WoW-Spieler wirken unglaublich dreist – dennoch fallen Spieler immer wieder auf Beutelschneider herein. Wer die Maschen der Betrüger kennt, ist besser vorbereitet.

Der Lag-Trick

Der vermeintliche Käufer stellt den geforderten Geldbetrag ins Handelsfenster, bricht den Handel dann aber immer wieder ab. Angeblich, so der Betrüger, habe er Verbindungsprobleme und bittet, den Deal neu einzufädeln. Dies wiederholt sich solange, bis der Verkäufer nicht aufpasst und die Ware ohne den Geldbetrag ins Handelsfenster des Käufers stellt. Dann schlägt der Käufer zu und verschwindet mit der Ware.

Häufigkeit: Mittel
Gegenmaßnahme: Bei mehreren fehlgeschlagenen Versuchen den Handel abbrechen und die Zusendung per Nachnahme vereinbaren.

Der Trick-Verzauberer

Vor allem bei angebotenen Verzauberungen kommt es vor, dass der Gegenstand im Handelsfenster gar nicht wirklich verzaubert wurde. Der Dienstleister spekuliert darauf, dass der Kunde nicht sofort die Verzauberung überprüft und den Gegenstand wieder anlegt.

Häufigkeit: Häufig
Gegenmaßnahme: Tatsächlich handelt es sich hier wegen der gewöhnungsbedürftigen Steuerung bei weniger geübten Spielern um ein Versehen. Dennoch gilt auch hier: Vor Abschluss des Handels Zustand des Gegenstands überprüfen.

Die Geschenksendung

Der Verkäufer schickt eine vermeintlich teure Ware per Nachnahme zu, in Geschenkpapier eingewickelt. Beim Auspacken entpuppt sich der Gegenstand als billiger Tand. Ein inzwischen weithin bekannter Trick, der jedoch bei Neulingen immer wieder funktioniert.

Häufigkeit: Mittel
Gegenmaßnahme: Die Sendung zurückschicken und Versand ohne Geschenkpapier fordern.

Versteckter Wucher

Der Verkäufer stellt insbesondere bei Massenware (etwa Stoffe oder Leder) mehrere Posten zum Normalpreis ins Auktionshaus, mischt jedoch ein Wucherangebot darunter. Dabei achtet der Anbieter auf die Verwendung von identischen Ziffern: Steht der Normalpreis für 20 Wollstoff aktuell beispielsweise bei 70 Silber, schiebt der Betrüger ein Angebot für 70 Gold unter die Posten.

Häufigkeit: Sehr häufig, kommt fast bei jeder stapelbaren Ware vor.
Gegenmaßnahme: Keine, Kaufbestätigung sorgfältig beachten.

Wundersame Geldvermehrung

Als Gegenleistung für ein Objekt wird statt der Zahlung einer Geldsumme versprochen, über ein Cheat-Programm den Bargeldbestand zu verdoppeln. Dazu ist allerdings dem Betrüger der Goldbetrag auszuliefern – klar, dass der Verkäufer sein Vermögen nie wieder sieht.

Häufigkeit: Selten
Gegenmaßnahme: Wer sich auf solche Deals einlässt, ist tatsächlich selbst schuld. Hier lohnt jedoch die Benachrichtigung eines Gamemasters, sollte tatsächlich ein Cheat-Programm zum Einsatz kommen.

Der verschwundene Dienstleister

Ein Verzauberer, Schmied oder Schneider bietet die Herstellung von Waren oder Zaubern gegen Material und Gold an. Sowie der Kunde zumindest die Materialien übergeben hat, verschwindet der vermeintliche Dienstleister mit der Ware.

Häufigkeit: Häufig
Gegenmaßnahme: Überraschenderweise versuchen oft auch niedrigstufige Charaktere derartige Betrügereien , obwohl sie gar nicht über entsprechende Fähigkeiten verfügen können. Am besten solche Dienstleistungen nur in der eigenen Gilde anfragen oder von Spielern, die man länger kennt. Ansonsten gewährt ein hohes Level des Anbieters zumindest eine gewisse Sicherheit. Hier gilt jedoch auch, erst nach Erhalt der Ware oder der Verzauberung zu bezahlen.

Der Schrotthändler

Der private Verkäufer bietet eine Waffe oder Ausrüstung an, die beschädigt ist. Des Öfteren achtet man nicht auf die verbliebene Haltbarkeit des Gegenstandes, da beschädigte Objekte bei Händlern im Spiel oder im Auktionshaus nicht gehandelt werden können.

Häufigkeit: Mittel
Gegenmaßnahme: Haltbarkeit vor Abschluss des Handels prüfen.

INTERVIEW MIT BENJAMIN SACHER

„Spieler sind auch in WoW für sich selbst verantwortlich"

PC Games: Wer in World of Warcraft gelinkt wird, bekommt eine bedauernde Mitteilung von den Gamemastern, aber selten Hilfe. Woran liegt das?

Sacher: „Man darf nicht vergessen, dass es bei einer Million Spieler allein in Europa eine fast unendliche Anzahl an Vorgängen im Spiel gibt. Es ist schlicht und ergreifend nicht möglich, jeden Einzelfall zu überprüfen und zu regeln, so gern man dies als Gamemaster auch will. Ganz ähnlich wie im richtigen Leben muss man als Spieler vorsichtig sein, wem man vertraut. Wenn man jemandem zum Beispiel Material für eine Verzauberung gibt, dann nach Möglichkeit einem Spieler aus der eigenen Gilde oder einer Person, die man kennt. Man reicht ja im richtigen Leben auch nichts einfach so rüber an einen, den man zum ersten Mal sieht. "

PC Games: Gibt es denn überhaupt eine Möglichkeit, bei Betrügereien sein Gold zurückzubekommen?

Sacher: „Zwar werden verlorene Gegenstände in World of Warcraft zum Beispiel bei Systemabstürzen oder Datenbankfehlern in der Regel ersetzt, aber es ist die absolute Ausnahme, dass Gold zurückerstattet wird. Wenn Gold zum Beispiel auch bei Betrügereien der Spieler untereinander zurückgegeben werden sollte, müsste man nachvollziehen, wo das Gold überhaupt hingewandert ist. Wenn der Betrag bereits wieder ausgegeben oder einem anderen Spieler übertragen wurde, müsste man hier das Gold wieder abziehen, um eine Verdoppelung der im Umlauf befindlichen Geldmenge zu verhindern. Das ist natürlich bei einer so großen Spielerzahl überhaupt nicht mehr praktikabel."

PC Games: Die Gamemaster teilen betrogenen Spielern in der Regel lediglich mit, dass sie in diesen Fällen nichts machen können. Was hindert denn dann eigentlich Spieler daran, zu betrügen, außer die eigenen Moral- und Ethikwerte?


BENJAMIN SACHER Ex-Gamemaster bei Blizzard.

Sacher: „Natürlich ist es auch für die Gamemaster ärgerlich, Spielern sagen zu müssen, dass man nicht helfen kann. Insbesondere, wenn man Rückmeldungen von Spielern bekommt, die sich mittlerweile auch fragen, was sie noch daran hindert, selbst zu betrügen. Das ist mehr als unglücklich. Allerdings arbeitet Blizzard natürlich laufend daran, das Handeln sicherer zu machen. Beispielsweise wurde der Split-Befehl, mit denen Neulinge dazu verleitet wurden, ihren Goldbestand mit Gruppenmitgliedern zu teilen, bereits entfernt. Es wurde intern sogar diskutiert, das Geschenkpapier aus dem Spiel zu nehmen, da es oft bei Zusendungen dazu verwendet wurde, statt der teuren Gegenstände minderwertige Artikel per Nachnahme zuzusenden. Auch sind Käufe und Verkäufe im Auktionshaus nun zumindest insofern nachvollziehbar, dass man bei der Abholung der Gegenstände den Verkäufer kennt. Dazu wurde das Begleitschreiben zum gekauften Gegenstand so abgeändert, dass inzwischen der Kaufpreis, der Name des Verkäufers und die Art des Kaufs als Höchstgebot oder als Sofortkauf angegeben sind."

PC Games: Aber Spieler, die gezielt überteuert Gegenstände unter die Angebote mischen, müssen das Gold ja trotzdem nicht zurückgeben, oder?

Sacher: „Nein, dazu sind sie nicht verpflichtet. Aber zumindest kann man nachvollziehen, wer dies verkauft hat, sodass man in Zukunft gewarnt ist. Man muss auch die Bestätigungsfrage, ob ein Gegenstand im Auktionshaus wirklich gekauft werden soll, ernst nehmen und nicht einfach nur standardmäßig wegklicken. Gerade bei relativ billigen Waren wie Wollstoff oder Runenstoff, die man oft massenweise einkauft, legen es die Betrüger darauf an, dass die Aufmerksamkeit nachlässt."

PC Games: Welche Möglichkeiten gibt es, sich vor solchen Betrügereien selbst zu schützen?

Sacher: „So banal es klingt, aber man muss einfach wie im richtigen Leben aufpassen. Bis zu einem gewissen Grad ist man auch in World of Warcraft für sich selbst verantwortlich. Wenn man die Methoden der Betrüger kennt, ist man gewarnt. Es ist ja auch typisch, dass diese Betrugsmethoden im Spiel nicht allzu lange klappen; der Geschenkpapiertrick funktioniert ja mittlerweile auch nicht mehr so gut wie noch am Anfang."

Tand statt des epischen Gegenstandes aus. Zwar sind diese Geschenksendungen bereits weitgehend bekannt und berüchtigt; für mittelstufige Anfänger reicht der Trick aber allemal noch aus.

Anarchie im Auktionshaus

Ebenso simpel wie wirksam ist die Masche, vor allem bei massenweise benötigter Ware wie etwa Stoff- oder Lederarten statt eines Kaufpreises von 99 Silber einfach 99 Gold in die Auktionsliste zu mogeln. Unaufmerksame Käufer klicken offenbar überraschend oft versehentlich ein Wucherangebot an – anders ist die Häufigkeit dieser Methode kaum zu erklären. Ein Gegenmittel gibt es kaum – die Spieler sind nicht verpflichtet, Gold zurückzuzahlen, auch wenn der Kaufpreis gezielt überteuert wurde. Den Vorwurf, dass Blizzard leichtfertig rechtsfreie Räume zulässt, will Benjamin Sacher trotzdem nicht gelten lassen. Man dürfe nicht vergessen, so der ehemalige Gamemaster, dass es in der Geschichte der Computerspiele kein einziges Online-Game gegeben habe, das auch nur annähernd diese Dimension und Spielerzahl hatte. „Und dafür", so Sacher, „meistert Blizzard die Situation ziemlich gut." (ch)


WUCHER Unaufmerksame Käufer werden häufig bei Massenware abgezockt. Der Verkäufer mischt im Auktionshaus Wucherangebote unter normale Posten.

Unreal Tournament 2007

Sie schießen häufig, schnell und mit neuer Engine über bestehende Grafik-Grenzen hinaus: Die Unreal-Schöpfer putzen ihr Shooter-Turnier mächtig raus.

Das Ballerspiel als solches kann sich noch so schön aufmachen und mit Features aufplustern, historische Szenarien bemühen oder Simulations-Spurenelemente verinnerlichen. Seine Quintessenz bleibt es nun einmal, das man ohne große Vorbildung jemanden ins Fadenkreuz nehmen und abklicken kann. Diese urtümliche „Peng, du bist tot“-Bespaßung zu erhalten, während das Drumherum immer aufwändiger und komplexer wird, ist gar nicht so einfach: Fragen Sie nur einen Einsteiger, der sich in **Battlefield 2** zurechtfinden will. Aber es gibt ja immer noch Fun-Fundamentalisten wie die **Unreal Tournament**-Serie. Die bürgt schon seit 1999 in erster Linie für Tempo und straffe Geradlinigkeit statt steiler Lernkurven und Komplexitäts-Verhau: Bloß nicht in der Respawn-Warteschlange abhängen, sondern ganz schnell zur Sache kommen.

Die Engine soll's richten

Die Stammkundschaft dürfte die nächste Ausgabe **Unreal Tournament 2007** allein schon deshalb auf die Wunschzettel pinnen, weil es als erster Serienvertreter die neueste Engine von Entwicklerstudio Epic Games vorführen wird. „Damit sorgen wir für fantastische Grafiken und wunderschöne Schauplätze, in die du voll hineingezogen wirst. Es gibt auch eine großartige Physik-Engine und viel bessere Animationen“, schwärmt der quirlige Vice President Mark Rein, und wer sein neues Werk auf zeitgemäßer PC-Hardware im Einsatz gesehen hat, der mag ihm nicht widersprechen. Von den lebensechten Spielzügen der Charaktere bis zu animierten Hintergrundgrafik-Details ist der grafische Generationswechsel unübersehbar.

Online allein genügt nicht

Alle Blicke richten sich erst einmal auf die neue Engine, doch den Action-Spezialisten aus dem US-Bundesstaat North Carolina kommt es auch darauf an, Serien-Neulinge erfolgreich zu ködern. Als das erste **Unreal Tournament** 1999 fast zeitgleich mit **Quake 3: Team Arena** erschien, war es im Duell der mehrspielerlastigen Schießbuden ein bisschen der Underdog. **Quake 3** startete mit dem höheren Vorschußlorbeeren-Hype, doch Epics Herausforderer bewies erstaunliche Langlebigkeit. Als Geheimwaffe entpuppte sich dabei die erfreuliche künstliche Intelligenz der Bots genannten Computergegner. Damit erschloss das primär auf Mehrspieler-Sessions und Online-Gelage ausgerichtete Ballervergnügen auch Solisten. Ein vernachlässigbarer Anteil in Zeiten des allgegenwärtigen Internets? Produzent Jeff Morris sieht das ganz anders: „Die Anzahl der Leute, die niemals online gehen, ist erstaunlich. Wir verfolgen jede Seriennummer und bei **Unreal Tournament 2004** ist über die Hälfte niemals mit unserem Master-Server in Kontakt getreten“.

Gerade Einsteiger legen sich lieber mit dem Computer an, als sich von halbstarken Baller-Cracks in aller Online-Öffentlichkeit demütigen zu lassen. Dass die Bots so überzeugend mit Ihnen und gegen Sie spielen wie „richtige“ Menschen, steht deshalb im Mittelpunkt aller Anstrengungen bei der neuen Version: „Wir wollen dir auch offline das Gefühl eines Multiplayer-Spielerlebnisses bieten“, betont Jeff Morris. „Die Bots sind richtige Persönlichkeiten, eindeutig voneinander unterscheidbar und pflegen Rivalitäten mit bestimmten Charakteren.“ Dazu gehört auch eine verbesserte Version der Spracherkennung: Bereits in der **2004**-Version konnte man einfache Befehle in ein Mikrofon bellen, jetzt sollen grammatikalisch gehaltvollere Sätze verstanden werden.

Ein Herz für Newbies

Die andere große Hemmschwellen-Beseitigungsmaßnah-

Höhen und Tiefen der Unreal-Geschichte

TOP / FLOP — 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007

1 GRAFIK-URKNALL Nach drei Jahren Programmierungsarbeit erscheint 1998 das allererste **Unreal**-Spiel, der Schwerpunkt liegt auf der Einzelspieler-Story.

2 MULTIPLAYER-HIT Epic Games setzt einen drauf mit **Unreal Tournament**, unkompliziertes Geballer gegen Mitmenschen oder schlaue Computergegner.

3 DIE GLEICHE TOUR Unreal Tournamnent 2003 ist solide, bietet aber wenig Neues gegenüber dem Vorgänger. Vehikel werden auf die **2004**-Version vertagt.

4 SCHWÄCHEANFALL Kurz, linear, zunächst ohne jeglichen Multiplayer: Das extern bei Legend Entertainment entwickelte **Unreal 2** wird seinem Hype nicht gerecht.

5 TURNIER-STEIGERUNG Die nachgebesserte **2004**-Ausgabe von **Unreal Tournament** ist eines der Highlights des Spielejahres. Danach Wechsel zum neuen Publisher Midway.

6 NÄCHSTE GENERATION Immer mehr Spielefirmen lizenzieren die neueste **Unreal**-Technologie; **UT 2007** wächst und gedeiht.



Für ein paar Polys mehr: Evolution der Unreal-Engine

Die Unreal-Engine geht in die dritte Generation: Der Unterschied zwischen dem Urvater des Jahres 1999 und dem neuen Familienmitglied könnte kaum deutlicher ausfallen.

1999 mussten sich die Spieledesigner noch mit rund 500 Polygonen pro Model zufrieden geben. Dazu waren die Figuren mit nur 256x256 Pixel großen Texturen ausgestattet, die natürlich noch nichts mit irgendwelchen Shader-Techniken zu tun hatten. Für die damaligen Verhältnisse war die Grafik jedoch auf der Höhe der Zeit und in Konkurrenz zur **Quake 3**-Engine.

Erst 2003 erschien die **UT**-Engine **2**. Die Polygonzahl der Figuren verfünffachte sich auf rund 2.500 und die Level waren mit bis 120.000 Dreiecken unerhört detailliert. Shader-Effekte waren jedoch Fehlanzeige. Dafür glänzte **Unreal**-Engine Nummer 2 mit hochauflösenden Texturen, Lightmaps und der Karma-Physik-Engine, mit der auch Fahrzeuge realistisch bewegt werden.

Mit der **Unreal**-Engine **3** kommen **UT 2007** und andere Spiele wie **Bioshock** richtig auf Touren. Allerorten glänzende Shader-Effekte, Spielfiguren mit 12.000 Polygonen treiben dem Spieler Freudentränen in die Augen. Der Einsatz von Fahrzeugen nimmt außerdem zu, weshalb die Entwickler eine verbesserte Physik-Engine namens Novodex eingekauft haben.

FESTLICHER RAHMEN Dieser fernöstliche Schauplatz demonstriert die neue Grafik-Qualität von Spielwelt und Charakteren. Ob die Lampions auch schussfest sind?

ICH BREMSE FÜR TEAMGEFÄHRTEN Mit seinen fünf Geschütztürmen räumt der Leviathan-Panzer schnell auf dem Schlachtfeld auf.

me bei **Unreal Tournament 2007** ist ein neues Matchmaking-System. Früher war es doch etwa so: Der Einsteiger wählte aus einer langen Partien-Liste den nächsten Server mit guter Verbindung aus, um dann festzustellen, dass er gegen die sich hier tummelnden Hardcore-Veteranen nicht den zartesten Hauch einer Chance hatte. Eine Existenz als ständig respawnendes Kugelsieb soll Ihnen diesmal nicht mehr blühen. Denn anhand automatisch generierter Statistiken werden alle Spieler in einer Rangliste einsortiert, die Partnervermittlung bringt Teilnehmer mit etwa gleichem Können zusammen.

Bei den Spielvarianten gibt es ein munteres Kommen und Gehen. Der sportlich angehauchte Bombing Run von **Unreal Tournament 2004** glänzt durch Abwesenheit, dafür fährt der beliebte vehikellastige Onslaught-Modus wieder vor. Hier sind zunächst mehrere Kontrollstützpunkte zu sichern, bevor der Reaktorkern in der Feindesbasis zerstörbar ist. Nicht fehlen dürfen die simplen Standards Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag. Der Flaggenklau lässt sich jetzt auch inklusive Fahrzeugen spielen, was mit hohem Tempo und größeren Spielkarten verbunden ist.

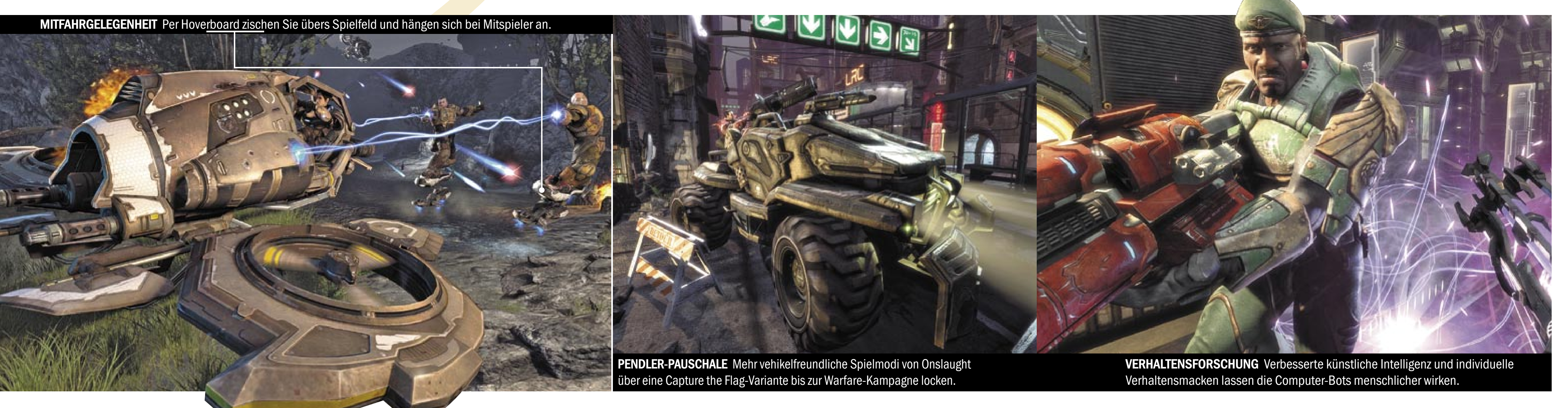
Kampagnen-Kriegsführung

Die wichtigste Neuerung bei den Modi nennt sich Warfare und ist quasi eine Weiterentwicklung der alten Spielvariante Assault. Zwei Fraktionen stehen sich gegenüber, die über unterschiedliche Vehikel verfügen. Auf der Axon-Seite findet man eher konventionelle Modelle, wie man sie schon vom **2004**-Vorgänger gewohnt ist. Die Necris sorgen dagegen für etwas Alien-Exotik mit Gerätschaften wie dem Dark Walker, einem imposant staksenden Roboter, der um drei Ecken mit den Striders aus **Half-Life 2** verwandt sein könnte. Keine Angst vor langen Wegen, auch wenn mal kein entführbares Fahrzeug in der Nähe ist: Ein witziges neues Utensil, das alle Spieler jederzeit aktivieren können, ist das Hoverboard. Dieses Schwebebrett erleichtert es Ihnen, im Eiltempo zu umkämpften Stellen auf der Karte zu gelangen. Während der Board-Benutzung dürfen Sie aber keine Waffen einsetzen und werden zur leichten Beute feindlicher Heckenschützen.

Auf den asymmetrisch designten Warfare-Karten haben die beiden Seiten jeweils unterschiedliche Ziele; ein Team ist eher in der Angreiferrolle, das andere derweil im Verteidigungsmodus. Mehrere Missionen mit wechselnden Rollen werden in einer Kampagne aneinander gereiht, der Ausgang von Schlacht A soll sich dabei auf die Ausgangssituation in Schlacht B auswirken (zum Beispiel bei der Vehikelauswahl). Eine Gesamtabrechnung am Schluss kürt die Siegermannschaft. Dieses taktisch recht anspruchsvolle Spektakel ist nicht nur online für bis zu 32 Spieler geplant, sondern soll auch die Solo-Motivation stärken. Die Fortschritte im Laufe der Kampagne kombiniert mit Story-Elementen sollen der Atmosphäre eines typischen Einzelspieler-Erlebnisses ziemlich nahe kommen.

Turnierfavorit

Speziell für Einzelspieler kehrt zudem der Turnier-Modus der **2004**-Version zurück, bei dem Sie die Zusammenstellung Ihres Teams planen und dann gegen Computergegner um bare Münze antreten. Die Wettkämpfe auf Leben und Tod sind eine populäre „Sportart" im 24. Jahrhundert, bei der auch Roboterkreationen



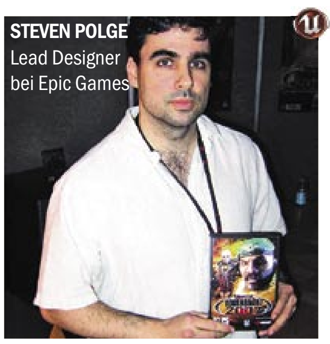
MITFAHRGELEGENHEIT Per Hoverboard zischen Sie übers Spielfeld und hängen sich bei Mitspieler an.

PENDLER-PAUSCHALE Mehr vehikelfreundliche Spielmodi von Onslaught über eine Capture the Flag-Variante bis zur Warfare-Kampagne locken.

VERHALTENSFORSCHUNG Verbesserte künstliche Intelligenz und individuelle Verhaltensmacken lassen die Computer-Bots menschlicher wirken.

INTERVIEW MIT STEVEN POLGE

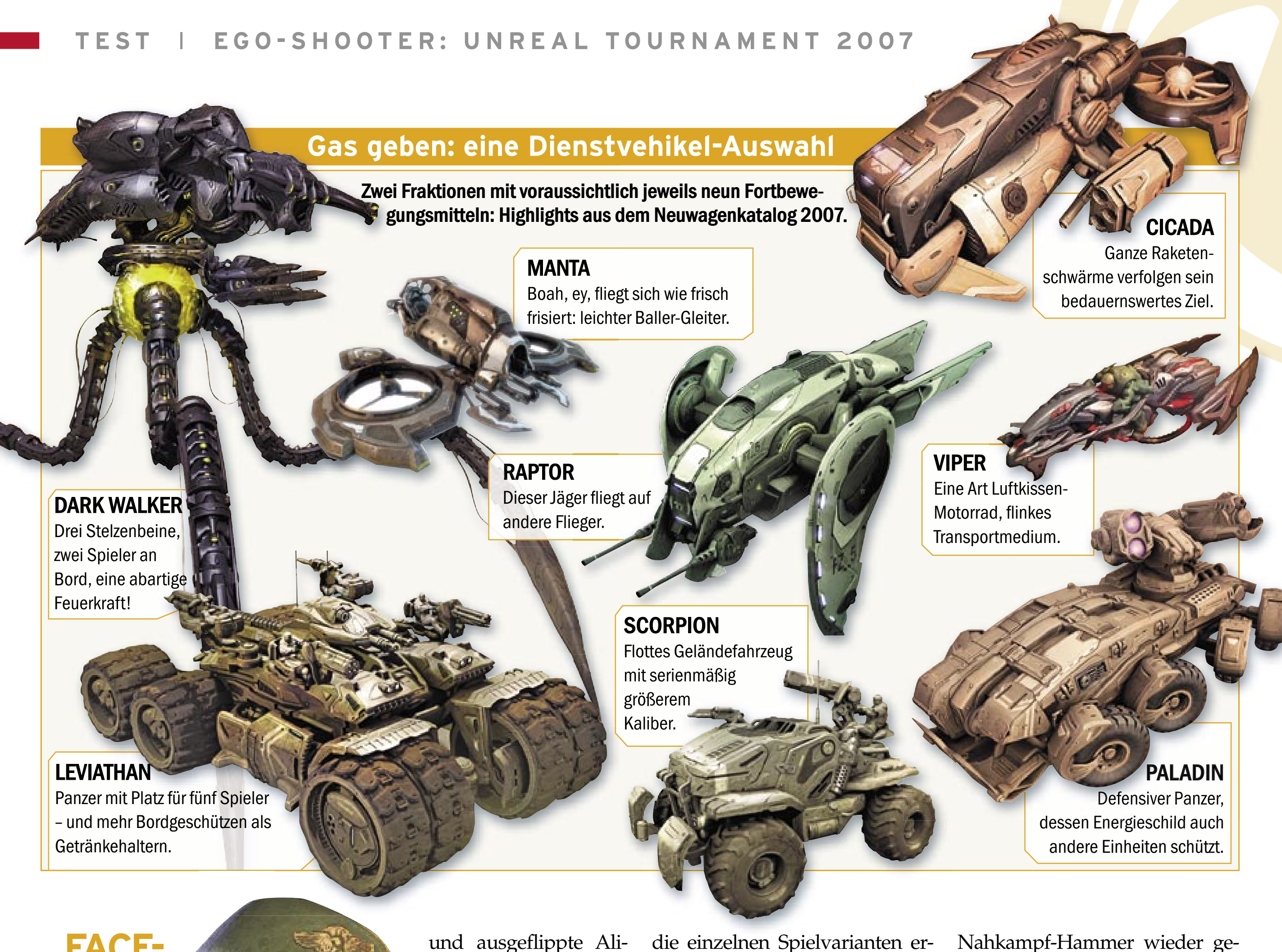
„Hoverboards machen Spaß"



STEVEN POLGE
Lead Designer
bei Epic Games

PC Games: Könntest du kurz die Neuerungen von **UT 2007** zusammenfassen?
Polge: „Die größte Neuerung ist natürlich der Warfare-Spielmodus, in dem Missionen zu einer Kampagne zusammengefasst werden. Außerdem gibt es eine Fülle von neuen Waffen und Fahrzeugen. Wir haben im Vergleich zu **UT 2004** mehr als dreimal so viele Fahrzeuge, die sich in der Spielweise sehr unterscheiden."
PC Games: Erzähl' uns bitte mehr vom Warfare-Modus.
Polge: „Das wird der wirklich neue, große Spieltyp für **Unreal Tournament 2007**. Er beinhaltet Onslaught- und Assault-Elemente aus **Unreal Tournament 2004**. Natürlich gibt es auch noch die klassischen Spielmodi wie Deathmatch, Capture the Flag und Onslaught und zusätzlich Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten mit Fahrzeugen."
PC Games: Infanteristen steht bei **UT 2007** eine Art Hoverboard zur Verfügung, wie man es aus **Zurück in die Zukunft 2** kennt. Was hat es damit auf sich?
Polge: „Wir wollen dem Spieler in den Fahrzeug-Leveln den Weg vom Wiedereinstiegspunkt zum Kampfgeschehen erleichtern. Es nervt einfach, nach jeder Wiederbelebung fünf Minuten herumzulaufen, bis man endlich wieder Action erlebt. Mit dem Hoverboard kehrt der Spieler also schnell zum Kampfgeschehen zurück, auch wenn nach dem Spawnen keine Fahrzeuge verfügbar sind. Wenn der Spieler das Board benutzt, kann er allerdings keine Waffe tragen. Es ist also kein Kampffahrzeug, sondern ein reines Fortbewegungsmittel. Damit die Fahrt nicht langweilig wird, kann man auch Sprünge durchführen oder sich von Fahrzeugen ziehen lassen."
PC Games: Was hältst du von Konkurrenten wie **Quake Wars**?
Polge: „Natürlich gibt es Konkurrenztitel, die ebenfalls einen sehr guten Eindruck machen. Und wir möchten natürlich auch kreative Ideen anderer Teams in unser Spiel einfließen lassen. Aber wir haben gelernt, sich nicht zu viele Gedanken um die Konkurrenz und deren Erscheinungstermine zu machen. In unserem Büro hängt eine Magazin-Titelseite, auf der steht: ‚**Unreal Tournament** oder **Team Fortress 2** – Welches Spiel wird besser?' **TF 2** ist meines Wissen bis heute nicht erschienen ..."
PC Games: Apropos Ideen einfließen lassen: Die Dark Walker aus **UT 2007** erinnern an Spielbergs Film **Krieg der Welten**.
Polge: (lacht) „Ja, das haben wir uns auch gedacht, als wir im Kino saßen. Aber ganz ehrlich, die Dark Walker hatten wir lange vor dem Kinostart entworfen."

Gas geben: eine Dienstvehikel-Auswahl



SF-Team-Shooter im Vergleich: Genre mit Zukunft

Wenn ein Genre derzeit ins Kraut schießt, dann sind es teamfähige Sciencefiction-Shooter mit Vehikeleinsatz. Dieses treffsichere Trio hält Kurs auf irdische Festplatten.

Titel:	UNREAL TOURNAMENT 2007	ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	BATTLEFIELD 2142
So schaut's aus:			
Wann kommt's?	Anfang 2007	Ende 2006	Ende 2006
Wer macht's?	Epic Games (USA)	Splash Damage (England) + id Software (USA)	Digital Illusions (Schweden)
Direkter Vorfahre	**Unreal Tournament 2004**	Modifikation zu einem id-Shooter	**Battlefield 2**
O-Ton Hersteller	»Mit der brandneuen **Unreal**-Engine-**3**-Technologie erreichen Grafik, Spielbarkeit und Herausforderung einen neuen Level.«	»Ein strategischer, zielorientierter, klassenbasierter Online-Shooter, der im **Quake**-Spieluniversum angesiedelt ist.«	»Ein futuristisches Arsenal steht zur Verfügung, das die konventionellen Taktiken der Vergangenheit außer Kraft setzt.«
Hier spielt die Zukunftsmusik	24. Jahrhundert	21. Jahrhundert	22. Jahrhundert
Mögen sich nicht	Axon und Necris	Global Defense Force und Strogg	Europäische Union und Pan-Asiatische Koalition
Charakterklassen	Gibt's nicht (jeder kann alle Waffen aufsammeln)	5 pro Fraktion	4 pro Fraktion
Spieleranzahl in Online-Partien	Voraussichtlich bis zu 32	Voraussichtlich bis zu 24	Voraussichtlich bis zu 64
Einzelspieler-Freundlichkeit	Hoch	Gering	Mittel
Was die Vorfreude entfacht	Steuerung und Fun-Faktor sind basierend auf sieben Jahren **UT**-Praxis sorgfältig fein geschliffen.	Charakterklassen-Struktur bietet auch interessante Support-Rollen; spritziges und angenehm unkompliziertes Spielgefühl.	Vorgänger **Battlefield 2** legte die Team-Taktik-Meßlatte sehr hoch; anspruchsvolle Vehikelsteuerung.
Wo noch Bedenken bleiben	Gibt's außer Engine-Upgrade und einem neuen Spielmodus wirklich genug Neues?	Ausreichend substanzvoll, um den Sprung von Mod-Wurzeln zum Vollpreisspiel zu meistern?	Wie bekommt der mit realistischem Kriegsgerät groß gewordenen Serie der SF-Ausflug?

FACE-LIFTING

Epic Games lizenzierte die „Face FX"-Technologie für die Unreal-Engine 3. Davon verspricht man sich nuancenreiche Charakter-Mimik im Spiel.

und ausgeflippte Aliens teilnehmen (der Handlungsrahmen nimmt sich dankenswerterweise nicht über Gebühr ernst). Das Turnier ist der ideale Startpunkt, bei dem man die einzelnen Spielvarianten erklärt bekommt und fit für spätere Einsätze in der großen weiten Online-Welt gemacht wird.

Bei der Fußgänger-Bewaffnung sieht Epic Games keinen Anlass für gewaltige Änderungen – in der siebenjährigen Seriengeschichte habe man ein gutes Gefühl für sinnvolle Knarren und deren Balance entwickelt. Nach einigen Jahren Pause wird der Nahkampf-Hammer wieder geschwungen und die Mini Gun durch ein nicht minder garstiges Geschoss namens Stinger ersetzt, das mit Tarydium-Splittern um sich wirft. Bei den anderen Knarren beschränkt man sich auf eher dezente Kosmetikkorrekturen, von Flak Cannon bis Raketenwerfer hängen alle bewährten Lieblinge wieder im Waffenschrank des Shooter-Spielers. Es gibt wie seit Anbeginn der Spieleserie keine Charakterklassen, jede Spielfigur kann also durch simples Aufsammeln jede der rund ein Dutzend Waffen verwenden.

Maps, frisch auf den Tisch

Um die 40 Karten sollen enthalten sein, darunter befinden sich neben brandneuen Schauplätzen auch Neuauflagen geliebter Klassiker wie zum Beispiel „Facing Worlds". Obendrein dürfte die notorisch rührige **Unreal**-Mod-Szene fleißig Level-Nachschub produzieren – die nötigen Tools für Selbstgebasteltes sollen zusammen mit **Unreal Tournament 2007** ausgeliefert werden. „Mod-Schöpfer haben so viel mehr Power als bei früheren Versionen, die Mods für die **Unreal**-Engine **3** werden spektakulär sein", schwärmt Mark Rein. „Durch das Scripting-System muss man nicht unbedingt ein Programmierer sein, damit komplexe Änderungen gelingen. Die Engine beflügelt dadurch die Kreativität der Mod-Macher."

Frame-Raten vor Schönheit

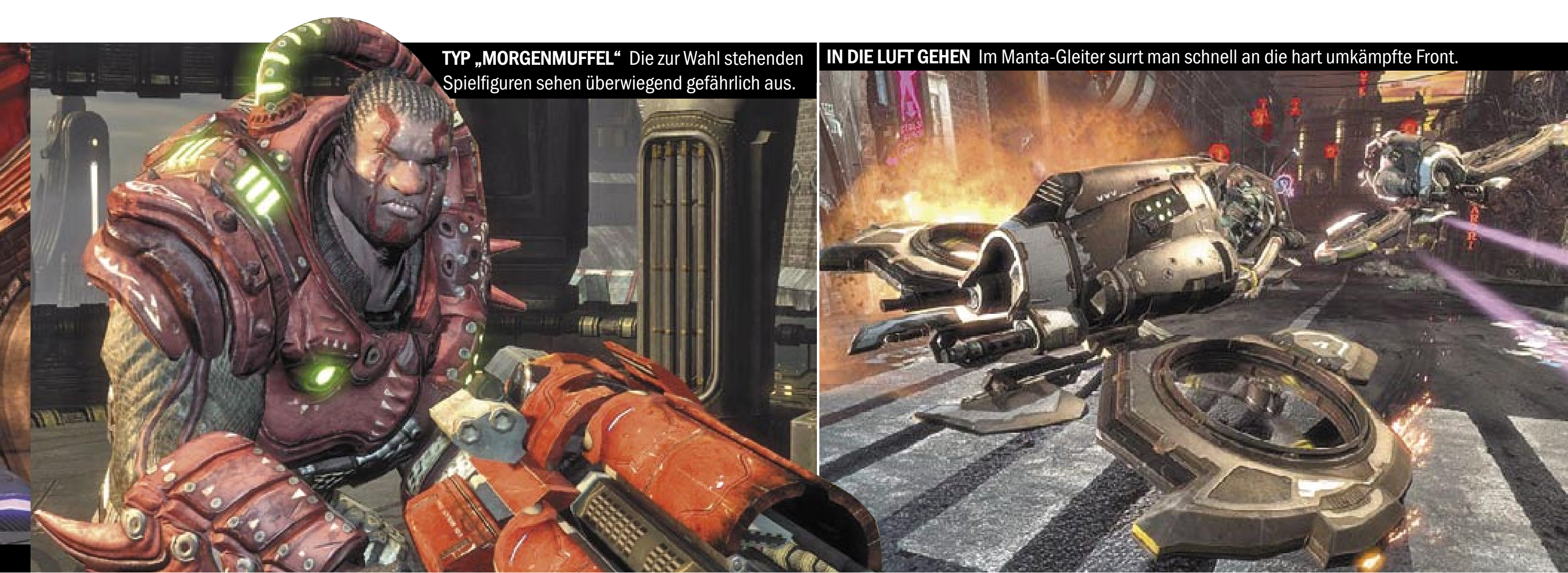
Der Hardware-Appetit der neuen Technologie soll indes keine Panik unter der Bevölkerung verursachen. Solange man eine halbwegs zeitgemäße Grafikkarte habe, würde **Unreal Tournament 2007** schon irgendwie laufen – nur vor integrierten Intel-Grafikchips wird ausdrücklich gewarnt. Dynamische Detailstufen-Anpassung während des Spielgeschehens sorgt dafür, dass die Frame-Raten nicht zu weit abfallen. Vor dem Verkaufsstart wollen die Entwickler eine Demo veröffentlichen, um in der letzten Optimierungs-Runde das Feedback der Testspieler berücksichtigen zu können.

HEINRICH LENHARDT 

Vorgänger gut, neue Engine gut, alles gut? Mit dem Warfare-Modus erhält das Action-Kurzweilpaket eine maßvoll dosierte Komplexitätszulage. Grafisch erwartet uns ein fettes Upgrade, gravierende spielerische Änderungen sind eher dünn gesät: **Unreal Tournament** *– da weiß man, was man hat.*

Entwickler: Epic Games
Anbieter: Midway
Termin: 1. Quartal 2007

CRASHTEST Mit den passenden Waffen sorgen Fußgänger für erhebliche Verkehrsbeunruhigung.



TYP „MORGENMUFFEL" Die zur Wahl stehenden Spielfiguren sehen überwiegend gefährlich aus.

IN DIE LUFT GEHEN Im Manta-Gleiter surrt man schnell an die hart umkämpfte Front.

ALBTRAUM Eine Urlaubsreise ufert zum Horrortrip in eine unwirkliche Wasserwelt aus. Und Ihre Ferienbekanntschaften wollen nichts anderes als Ihnen ans Leder.

Bioshock

Haben Sie Angst vor engen Räumen? Fürchten Sie sich vor Wassermassen? Sind Ihnen narbenübersäte Mädchen unheimlich? Willkommen in der Welt von Bioshock.

Die Reise beginnt wie viele andere. Es ist das Jahr 1959 und Sie sind auf dem Flug in den wohlverdienten Urlaub. Plötzlich, mitten über dem Ozean, stürzt der Flieger ab. Aber wie durch Gottes Gnade überleben Sie den Absturz. Als Sie im kalten Wasser treiben, schließen Sie mit Ihrem Leben ab. Aber was ist das? Ihr Schutzengel scheint Sie weiter zu begleiten: In der Nähe entdecken Sie einen Leuchtturm. Rettung ist nah! Als Sie mit letzter Kraft das Ufer erreichen, stellen Sie fest, dass Sie sich auf einer Insel befinden. Sie betreten den Turm und finden neben einer Wendeltreppe nach oben auch einen Weg in die Tiefe und steigen hinab. Unten angekommen erwartet Sie eine Wasserwelt, die der Fantasie Jules Vernes entsprungen zu sein scheint. Mattes Grün und Blau schimmert durch massive Bullaugen. Als Sie sich an das fahle Licht gewöhnt haben, ist Ihnen klar: Hier stimmt etwas ganz und gar nicht! Der Ort wirkt verlassen, leere Flaschen und zerstörtes Mobiliar liegen herum, Wasser tritt durch Spalten ein. Und überall sehen Sie Blut – und Leichen. Was zur Hölle ist hier passiert?

Unter dem Meer

Sie befinden sich in Rapture, ein Wirklichkeit gewordenes Utopia für Künstler und Wissenschaftler. Andrew Ryan, Millionär und Visionär, hatte die Stadt in den Vierzigerjahren errichtet, um vor dem Krieg der Oberwelt zu fliehen. Es scheint, dass seine Flucht nicht besonders erfolgreich war. Als Sie einen zögerlichen Schritt nach vorn machen, stockt Ihnen der Atem: Dumpfe Schritte kommen immer näher. Plötzlich schiebt sich ein langer, massiger Schatten um die Ecke zur Rechten. Endlich ist „Es" ganz zu sehen. Im Halblicht steht ein riesiges Ding, einem Taucher gleich. Neben dem gewaltigen Druckanzug schleppt das zweibeinige Wesen eine Art Waffe mit sich. Schnell hasten Sie in Deckung. Aber die erste Angst ist unbegründet. Der Riese interessiert sich überhaupt nicht für Sie. Er steuert zielgenau auf eine Art Lüftungsschacht zur Linken hin. Als das Wesen die Öffnung erreicht, hämmert es mit metallverstärkter Hand dagegen. Kurz darauf kommt etwas zum Vorschein: ein Mädchen. Blass und zerschunden sieht die Kleine aus. Die Kreatur hilft ihr aus der Röhre und setzt sie behutsamer zu Boden, als man es ob des schwerfälligen Körpers für möglich hält. Sie scheint keine Angst zu haben und nennt ihren hünenhaften Begleiter liebevoll „Big Daddy". Noch skurriler geht es zu, als sich das Mädchen einer der Leichen nähert. Gebannt schauen Sie zu, wie das Kind plötzlich eine Art Spritze hervorzaubert und … in den toten Körper rammt. Angewidert wenden Sie sich ab. Ein Schlürfen, Husten und Spucken sagt genug über das aus, was gerade passiert.

Ist die Kleine ein Vampir? Nein – ein Gatherer (Sammler), und der hünenhafte Taucher ist ihr Protector (Beschützer). Das ungleiche Pärchen sucht auch nicht nach Blut, sondern nach Adam. Dieses Adam hat nicht viel mit dem biblischen Urvater zu tun. Es handelt sich um eine Art Droge, die den Menschen stärker, schöner und sportlicher macht und so dem Idealbild des Homo sapiens näher bringt. Und hierin liegt auch der Keim der Zerstörung. Die Bewohner Raptures entdeckten Adam in einer Art von Seeschnecken und münzten es zum ultimativen Zahlungsmittel um. Aber Neid zerstörte die Gemeinschaft. Es kam zu Kämpfen. Und im Krieg gewinnt jene Seite, die die besseren Waffen besitzt. Und da Adam die Menschen selbst zu Tötungsmaschinen macht, drehte sich die Todesspirale immer schneller. Und Sie stecken nun mittendrin. Nur mit einem modifizierten Revolver bewaffnet und der Möglichkeit, selbst Adam zu konsumieren, kämpfen Sie sich durch das Irrenhaus, um viel-

EFFEKTVOLL Die kurz vor der E3 hinzugekommenen Wassereffekte sorgen selbst bei hartgesottenen Spieleredakteuren für offene Münder.



UNSCHULDIG? Überall in Rapture treffen Sie auf kleine Mädchen, die ganz und gar nicht so hilflos sind, wie sie auf den ersten Blick glauben machen.

PC Games bei Irrational Games

Auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles trafen wir den Creative Director und Irrational-Games-Boss Ken Levine.

Wenn Sie auf der Messe **Bioshock** sehen wollten, mussten Sie entweder Schleichkünste à la **Thief 3** aufbieten oder einen gültigen Presseausweis besitzen. Publisher 2K Games zeigte das bei Irrational Games in Entwicklung befindliche **Bioshock** nur hinter verschlossenen Türen! Wer drin war, durfte sich glücklich schätzen: In einem abgedunkelten Raum führte uns Nate Wells, seines Zeichens Technical Art Director, einen fantastisch anmutenden Level vor. Anschließend gab uns Irrational-Games-Chef Ken Levine (unten links, mit PC-Games-Redakteur Oliver Haake) höchstpersönlich ein Interview (siehe Seite 42).



RECYCLING Ein Gatherer macht sich daran, aus der Leiche das begehrte Adam zu gewinnen.

Historie: Irrational Games

Was haben die Bioshock-Entwickler eigentlich vorher gemacht? Ein kurzer Rückblick:

System Shock 2 (2000)
Unter Kennern rangiert **System Shock 2** unter den All-Time-Klassikern. Eine übergeschnappte KI versucht die komplette Besatzung Ihres Raumschiffs zu töten.

Thief 3: Deadly Shadows (2004)
Schleichen, stehlen und ungesehen wieder verschwinden, das ist des Diebes Devise. Das kommerziell wenig erfolgreiche Spiel heimste aber bei den Kritikern viel Lob ein und gilt wie **System Shock 2** als Klassiker.

SWAT 4 (2005)
Im Vergleich zu anderen Irrational-Games-Werken wohl das „gewöhnlichste" Spiel. Sie treten als Teammitglied einer SWAT-Einheit gegen Verbrecher und Terroristen an.

Freedom Force (2002)
Superhelden hauen Superschurken auf die Glocke, und das möglichst actionreich. Ganz anders als **Bioshock** und Co.

Freedom Force vs. The 3rd Reich (2005)
Das Szenario ist noch skurriler als die **Bioshock**-Welt. Mit den **Shock**-Spielen hat der **Freedom Force**-Nachfolger aber nichts gemein.

Irrational Games setzt auf Unreal 3

Damit der Grusel-Shooter Bioshock auch richtig wirkt, setzen die Entwickler auf die Maßstäbe setzende Unreal-Engine 3. Mit dem technologischen Kleinod aus dem Hause Epic Games lassen sich erstklassige Grafikeffekte auf den Bildschirm zaubern.

Hochkomplexe Spielfiguren
Modelle mit bis zu 10.000 Polygonen sind für die **Unreal**-Engine **3** gar kein Problem. Gut so, denn nur auf diese Weise lassen sich all die bizarren Wesen detailgetreu darstellen, die die Unterwasserwelt von Rapture bevölkern.



Wasserspiele
Auf die Wassereffekte sind die Entwickler besonders stolz. Überall in Rapture bahnt sich das feuchte Element seinen Weg in die baufällige Unterwasserwelt. Erst kurz vor der E3 haben die Programmierer die Effekte eingebaut.

Es werde Licht
Sehenswerte Lichteffekte wie man sie aus **Doom 3** kennt, sind mittlerweile keine Seltenheit mehr. **Bioshock** nutzt das Potenzial der **Unreal**-Engine **3** in Sachen Licht jedoch dermaßen gut aus, dass selbst gestandene Spieletester in kindliches Staunen verfallen und ihnen die Kinnlade runterklappt.



ÜBERRASCHUNG Sie schleichen in Rapture nicht nur durch schlecht beleuchtete Gänge. Auch Gewächshäuser und Gärten durchqueren Sie.

leicht doch noch zu entkommen. Bleibt die große Frage: zu welchem Preis?

Bioshock ist anders

Sie haben es sicher schon bemerkt, **Bioshock** ist kein Shooter wie jeder andere. Und auf diese Tatsache sind die Entwickler aus dem Hause Irrational Games mächtig stolz. Mit einem Grinsen führt der Technical Art Director Nate Wells das Spiel den staunenden Journalisten auf der E3-Messe in Los Angeles vor. Wells schleicht, lauscht und manchmal kämpft er auch. Allerdings ist Munition ein seltenes und somit besonders wertvolles Gut. Nur im Notfall drückt er den Abzug. Lieber versucht er es mit Tricks. Eine mit Fleischerhaken bewaffnete Frau versperrt ihm gerade den Weg. Da besprüht er sich mit speziellen Pheromonen, auf die Protectoren mit einem ausgeprägten Beschützerinstinkt reagieren. Kaum hat er das exquisite Parfum aufgetragen, stürzt sich einer der Riesen wie wahnsinnig auf das zombiehafte Weib. Der Kampf dauert nicht lange und der Weg ist frei. Etwas später kommt der Protagonist einem der kleinen Gatherer-Mädchen zu nah. Die Pheromone sind schon verflogen. Das Kind bekommt Angst und diesmal richtet sich die Mündung der Protector-Waffe gegen Wells. Er bewegt sich ein paar Schritte zurück und die Situation ist entschärft.

Nicht nur lebendige Wesen stehen zwischen Wells und der Freiheit. Er muss notdürftig zusammengebastelte Selbstschussanlagen und ein für 1959 ausgeklügeltes Sicherheitssystem überwinden. Erinnerungen an **System Shock 2** erwachen. Immer häufiger greift Wells' Spielfigur zu Adam, um die Fähigkeiten zu steigern. Ganz klar: Hier wird der Teufel mit dem Beelzebub ausgetrieben. Durch die Einnahme der Droge gerät Nate Wells immer tiefer in den Konflikt. Endstation der Demo ist ein friedlich wirkender Raum mit Aussicht auf den Meeresboden. Fische ziehen vor zentimeterdicken Fenster ihre Bahnen. Endlich verschnaufen. Aber die Ruhe trügt: Alarmsirenen gellen, Schotten schließen sich. Es wird dunkel. Ein Kichern ist zu hören – und zwar von oben. Nate Wells richtet den Lichtkegel der Taschenlampe an die Decke – und die Zuschauer wünschen sich, er hätte das lieber nicht getan ...

Zurück zu den Wurzeln

„**Bioshock** wird kein Ego-Shooter von der Stange sein. Wir wollen etwas schaffen, das außergewöhnlich ist und die Leute tief in die Geschichte hineinzieht", sagt voller Stolz Ken Levine, Creative Director und Chef des Entwicklerstudios Irrational Games. „Als wir mit der Entwicklung begonnen haben, war uns ganz klar, dass wir kein Spiel im Stil von **SWAT 4** entwickeln werden, sondern wieder etwas Originelles machen wollten." Es ist unschwer zu erkennen, dass Levine auf das phänomenale **System Shock 2** anspielt, an dessen Schöpfung er seinerzeit bei Looking Glass maßgeblich beteiligt war. „Besonders die künstliche Intelligenz und die Interaktion zwischen den verschiedenen Charakteren liegen uns am Herzen. Jede Spielfigur wird eine bestimmte Beziehung zu anderen Personen pflegen und der Spieler nimmt Einfluss auf das Gefüge." So kompliziert das Ganze klingt, so einfach und natürlich wollen die Entwickler das Prinzip ins Spiel einfügen. Der Spieler soll möglichst wenig von den Mechanismen merken und sein eigenes Abenteuer erleben. „**Bioshock** kann nach jedem Spielstart anders verlaufen", sagt Ken Levine mit einem Leuchten in seinen Augen. Aber kommt ein Spiel mit freiem Gameplay überhaupt an? Levine ist davon überzeugt (siehe Interview auf Seite 42).

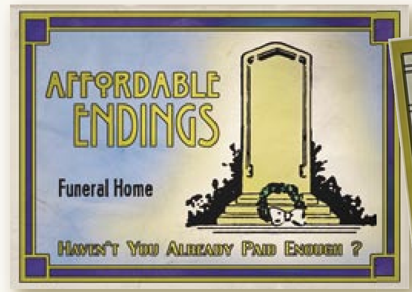
Wichtigste Grundlage für ein anderes Spielgefühl ist die künstliche Intelligenz. In **Bioshock** sollen die Figuren nicht nur gemäß Missionsskript handeln, sondern auf Basis des eigenen sozialen Hintergrunds. Greifen Sie zum Beispiel eines der Gatherer-Mädchen an, legen Sie sich automatisch auch mit den Protectoren an. Oder Sie tarnen sich selbst als Protector und schützen eines der Kinder.

Eine ausgeklügelte Physik ist das zweite Standbein für eine glaubhafte Spielwelt.

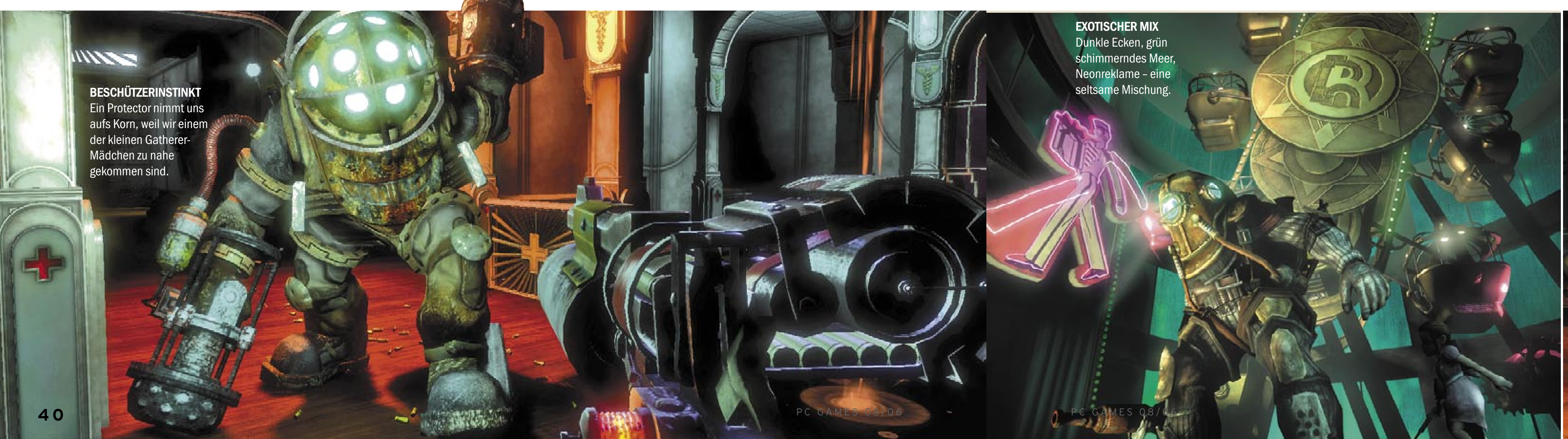
Werbung allerorten

Statt eines klinisch toten Unterwasserlabors betreten Sie eine (ehemals) lebendige Stadt.

In Rapture treffen Sie überall auf Läden und Werbeplakate. Visionär Andrew Ryan hatte die Stadt so angelegt, dass Menschen auf Dauer dort leben können. Nach dem Beginn der Kämpfe wirken die Werbetafeln jedoch mehr als skurril.

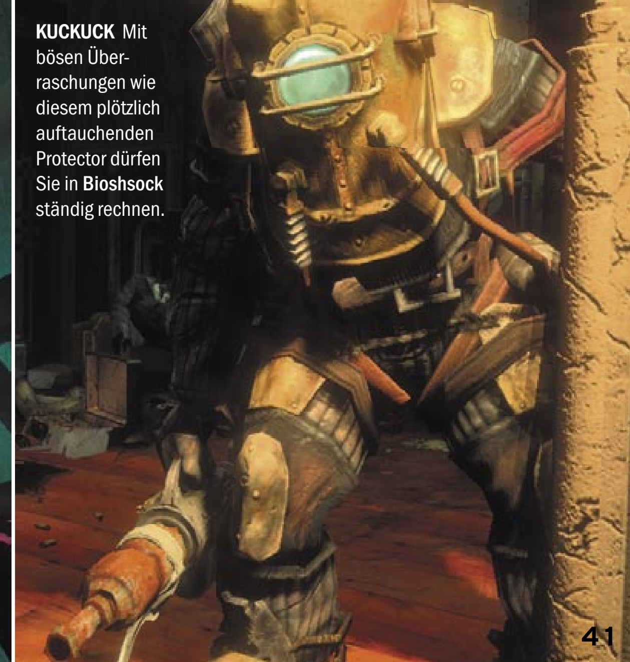






BESCHÜTZERINSTINKT Ein Protector nimmt uns aufs Korn, weil wir einem der kleinen Gatherer-Mädchen zu nahe gekommen sind.

EXOTISCHER MIX Dunkle Ecken, grün schimmerndes Meer, Neonreklame – eine seltsame Mischung.



KUCKUCK Mit bösen Überraschungen wie diesem plötzlich auftauchenden Protector dürfen Sie in **Bioshock** ständig rechnen.

INTERVIEW MIT KEN LEVINE

„Bioshock wird die Spieler polarisieren."



KEN LEVINE ist Creative Director und Präsident von Irrational Games

PC Games: Wie lange werkelt ihr bereits an **Bioshock**?

Levine: „Etwa vier bis fünf Jahre sind wir schon dran. Die ‚heiße Phase' begann aber erst vor zwei Jahren."

PC Games: Was ist euch bei der Entwicklung von **Bioshock** am wichtigsten?

Levine: „Wir wollen eine möglichst clevere KI programmieren. Außerdem war uns mal nach einem anderen Setting. Wir wollten nicht das übliche Programm abspulen, sondern wieder etwas ganz Außergewöhnliches machen. Daher haben wir das Spiel im Art-Deco-Stil der Vierzigerjahre angesiedelt. Dabei dachten wir an New York, an das Empire State Building."

PC Games: In welchem Entwicklungsstadium befindet sich die auf der E3 gezeigte Version?

Levine: „Pre-Alpha. Wir haben gerade erst die Wassereffekte hinzugefügt. Obwohl das Spiel jetzt schon fantastisch ausschaut, gibt es bis 2007 noch einiges zu tun."

PC Games: Siehst du **Bioshock** in der Tradition der **System Shock**-Spiele?

Levine: „Teilweise. Der Spieler hat nicht wie in **System Shock 2** die Wahl zwischen drei verschiedenen Charakterklassen. Er beginnt immer am selben Startpunkt, kann sich aber von dort an selbst entwickeln. Dabei ist uns wichtig, dass der Spieler das Gefühl hat, er selbst stecke in der Rolle und kann seine Entwicklung selbst gestalten. So darf man zum Beispiel den Job eines ‚Big Daddy' (*auch Protector genannt, Anm. d. Red.*) übernehmen und ein Gatherer-Mädchen schützen. Oder alle Gegner erschießen, die sich einem in den Weg stellen."

PC Games: Ihr verwendet die **Unreal**-Engine **3**. Auf welche Technologie setzt ihr bei der Spielphysik, die ja durch die vielen Rätsel und Lösungswege eine beträchtliche Rolle spielt?

Levine: „Wir arbeiten mit der Havok-Engine. Im Gegensatz zu anderen Spielen wird die Physik aber nicht so plakativ im Vordergrund stehen. Sie unterstützt das Spiel eher und ermöglicht alternative Lösungswege."

PC Games: Wie seht ihr die Erfolgs-Chancen für ein eher ungewöhnliches Spiel wie **Bioshock** ein?

Levine: „Uns ist klar, dass **Bioshock** polarisieren wird. Die einen werden es aufgrund seiner Andersartigkeit und der vielen abgefahrenen Ideen lieben, die anderen hassen es vielleicht wegen des Looks oder der vielen Schockmomente. **Bioshock** ist eben nicht Mainstream."

Aber statt nur aufgesetzte Schalterrätsel à la **Half-Life 2** einzubauen, ist die Physik ein natürlicher Bestandteil des Spielablaufs.

Technologisches Kleinod

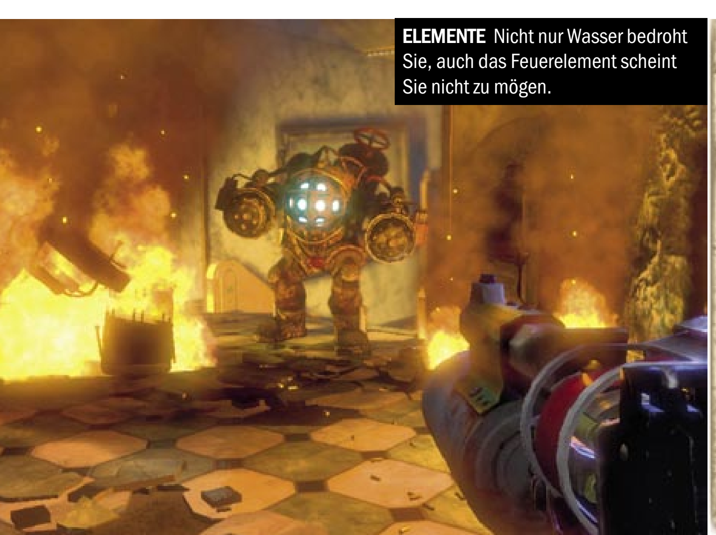
Irrational Games setzt in Sachen Grafik auf die brandneue sowie erstklassige **Unreal**-Engine **3**, deren größter Trumpf die Shader-Model-3-Technik ist. Extrem realistische Lichtspiele und Schattenentwürfe sind möglich und unterstreichen die schaurig schöne Unterwasseratmosphäre. Fallback-Modi für Shader Model 2.0 gibt es laut Entwickler auch, sodass Besitzer älterer Grafikkarten nicht komplett in die Röhre gucken ... Um der Unterwasserwelt Rapture noch ein möglichst organisch wirkendes Ambiente zu bescheren, legen die Entwickler auf hochauflösende Texturen mit Bumpmapping-Effekten Wert. So lassen sich zum Beispiel Unebenheiten oder Scharten aufgrund von pixelgenauer Beleuchtung und Färbung auf eigentlich plane Oberflächen zaubern.

Bei der Spielphysik setzen die Schöpfer von Irrational Games dagegen auf bewährte Technologie, konkret: auf die Havok-Engine. Havok bietet ein solides Repertoire an verschiedenen physikalischen Effekten bis hin zum Ragdoll-Algorithmus (mehr zum Thema Technik lesen Sie im Infokasten „Irrational Games setzt auf **Unreal 3**").

OLIVER HAAKE 

Irrational Games hat (bislang) alles richtig gemacht: ein hochkarätiges Team versammelt, eine Top-3D-Engine gekauft und ein cooles Szenario gewählt. Bei all den uniformen Spielen, die derzeit den Markt überfluten, drücke ich ***Bioshock*** *beide Daumen.*

Entwickler: Irrational Games
Anbieter: 2K Games
Termin: 2007



ELEMENTE Nicht nur Wasser bedroht Sie, auch das Feuerelement scheint Sie nicht zu mögen.



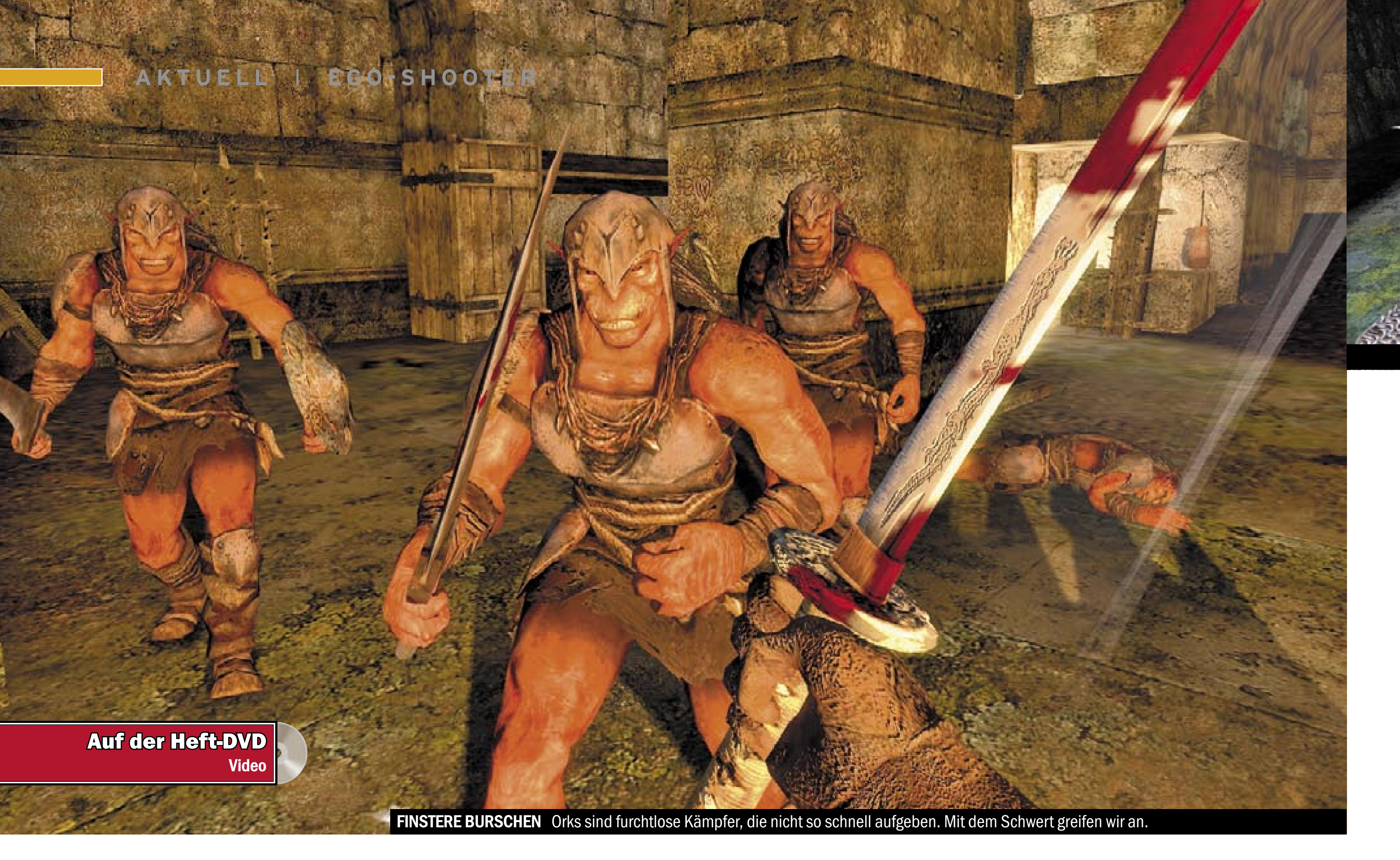
INTERNAL MAIL
F: A. RYAN
T: T. Seltzer
D: 4/12/56

Tom, let me see if I can make myself very, very clear. When I say I want the new Fontaine Fruits technology, I'm not talking about more competitive market analysis. In this business environment, we need more nimble methodologies. Something simple and fast: I find bribes work well. And if that doesn't work, you might try threatening the family of one of the board members. I'm sure you can see how that could be effective, Tom, as you have a family as well.

POST Überall in Rapture finden Sie Hinweise auf den Ursprung der Katastrophe.



Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt…
…jetzt dreht er den Spieß um.
PREY
„Endlich ein Shooter mit Hirn!“ – GameStar
„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!“ – Offizielles Xbox-Magazin
„Atemberaubend!“ „Das Spiel rockt die Hütte“ – PC Action
www.2kgames.de/prey
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
2K
ATI
Sound Blaster X-Fi
direct song
Venom Games
3D Realms



Auf der Heft-DVD Video

FINSTERE BURSCHEN Orks sind furchtlose Kämpfer, die nicht so schnell aufgeben. Mit dem Schwert greifen wir an.

Dark Messiah

Of Might and Magic | Zum ersten Mal angespielt: Wir haben uns mit Schwertern und Zaubern durch einen kompletten Level des Ego-Shooters gekämpft.

Zaubertränke, Goblins, Drachen, Levelaufstiege, Quests, Schwertkämpfe – was sich nach den leckeren Zutaten für ein zünftiges Rollenspiel à la **Oblivion** anhört, bildet bei **Dark Messiah of Might and Magic** die Basis für einen ganz außergewöhnlichen Action-Titel, den die Arkane-Studios (**Arx Fatalis**) zu einem schnittigen Ego-Shooter zusammenbrauen. Das Rezept ist sogar so schmackhaft, dass uns bei den letzten Präsentationen sprichwörtlich das Wasser im Mund zusammenlief und wir es kaum erwarten konnten, selbst zu kosten. Diesen Monat war es endlich soweit. Ubisoft hatte einen spielbaren Level – der bereits auf der diesjährigen E3 zu sehen war – in seinen Düsseldorfer Büroräumen angerichtet, über den wir herfielen wie ein fetter Ork über seine Beute.

Die Story von **Dark Messiah** ist mit wenigen Worten erklärt: Ein dunkler Messias ist drauf und dran, die Fantasiewelt Ashan zu vernichten. Und der Spieler – ein schwertgewandter Zauberlehrling – soll den bösen Mächten gefälligst Einhalt gebieten. Nicht gerade innovativ, aber tausendmal interessanter als das x-te Weltkriegsszenario. Unser Level führt den Helden Sareth hinab in ein gewaltiges Höhlensystem, in dem Goblins ihre modrigen Behausungen aufgeschlagen haben. Die Atmosphäre ist in etwa so düster wie die Lichtverhältnisse. Nur durch ein paar Löcher dringt Sonnenlicht herein, wo Valves **Source**-Engine prächtige HDR-Effekte auf den Bildschirm zaubert. Während wir aus der Ego-Perspektive – eine andere Ansicht gibt es nicht – einen schmalen Pfad entlangschreiten, machen wir auf der anderen Seite der Schlucht plötzlich eine Bewegung aus. Da war doch was! Ein Ork patrouilliert in dem maroden Goblin-Gemäuer. Hm, was tun? **Dark Messiah** lässt Ihnen in diesem Fall völlige Handlungsfreiheit. Sie könnten zum Beispiel weiterlaufen und den Typen einfach umgehen oder später von einer anderen Stelle aus erledigen. Da es ziemlich schwer ist, den Muskelprotz auf Anhieb mit Pfeil und Bogen zu erledigen, halten wir nach einer fiesen Falle Ausschau. Von denen treffen Sie in **Dark Messiah** in etwa so viele wie Händler in **Oblivion**. So auch in dieser Szene. Über dem hölzernen Balkon, auf dem der Ork auf und ab marschiert, hängt eine schwere Eisenlaterne. Mit einem gezielten Schuss durchtrennt Sareth das Seil – der Leuchter rast nach unten, zerschlägt die Brüstung und reißt den Kämpfer mit in die Tiefe. Was für eine Spielphysik!

Zauberhafte Tricks

Ein paar Meter weiter können wir uns ein Grinsen nicht verkneifen, als ein wild gewordener Goblin mit erhobener Keule fluchend auf Sareth zurast und vor ihm herumfuhrwerkt, ohne unseren Helden auch nur annähernd zu verletzen. Wenn das nicht das ideale Versuchskaninchen für den Schrumpfzauber ist ... Über die F-Tasten wählen wir den gewünschten Spell aus und drücken die Angriffstaste – Lichtblitze zucken durch die Höhle und im nächsten Augenblick mutiert der ohnehin recht mickrige Wüterich zu einer mauskleinen Witzfigur, die prompt unsere Schuhsohle ziert. Autsch! **Dark Messiah** bietet aber auch noch viele weitere Sprüche, die von schmerzhaften Energieblitzen über lenkbare Feuerbälle bis hin zur Telekinese reichen. Ziemlich gemein ist übrigens der Eiszauber, der auf zweierlei Art funktioniert. Entweder Sie legen auf dem Fußboden eine Eisschicht und warten darauf, dass ein Nichtspielercharakter darauf ausrutscht oder Sie frieren Ihr Gegenüber einfach ein. Anschließend reicht ein Tritt und die Eisskulptur zerspringt in tausend Scherben.

Insgesamt stehen in **Dark Messiah** drei Berufsspezialisierungen zur Wahl: Krieger, Magier, Dieb. Nach erledigten Aufträgen lernt Sareth neue Fertigkeiten, Spezialangriffe oder Zaubersprüche hinzu. Wer mag, kombiniert alle drei Klassen und erschafft so ein Allround-Talent. Da der Demolevel ganz aufs Kämpfen ausgelegt war, konnten wir die Diebesgilde nicht näher beleuchten. Im fertigen Spiel lassen sich zumindest ganz im Stile der **Thief**-Reihe Schlüssel vom Gürtel einer Wache stibitzen und so Geheimgänge freilegen, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Lediglich an einer Passage konnten wir die Schleichfähigkeiten von Sareth an einem nichts ahnenden Ork ausprobieren. Wie Sam Fisher in **Splinter Cell** pirschen wir uns im Schatten einer Wand ans Opfer heran. Eine Helligkeitsanzeige verrät dabei, wie gut Sareth sichtbar ist. Dann, als sich der Aufpasser ganz kurz abwendet, passiert es: Wir laufen auf Zehenspitzen mit gezückten Dolchen an den Soldaten heran und stechen zu. Eine

ZAUBERLEHRLING Sareth beschwört einen mächtigen Feuerball herauf.

BLEIB COOL Mit dem Eiszauber frieren Sie Gegner ein, die Sie anschließend zertreten.

Vorsicht, Falle!

Kaum ein Ego-Shooter bietet so viele unterschiedliche Möglichkeiten, einen Gegner aus dem Weg zu räumen, wie Dark Messiah. Und das Beste: Sie können dabei ganz auf Waffengewalt und Magie verzichten. Halten Sie einfach die Augen nach Fallen oder anderen tödlichen Umweltsituationen offen.



EINSTURZGEFAHR Warum die Hände schmutzig machen, wenn's auch simpler geht? Mit einem Schlag bringen Sie das Podest samt Fässern zum Einsturz.



NAGELBRETT Worauf sich Fakire betten, wird für Orks zum schmerzhaften Erlebnis. Mit einem gezielten Tritt befördern Sie Gegner in die stachlige Falle.



GUTEN FLUG Simpel, aber äußerst effizient: Stoßen Sie Gegner doch einfach in einen Abgrund. Geländer stellen kein Hindernis dar, die gehen dabei zu Bruch.

GHOULS

Necromancer beschwören die Furcht einflößenden Ghouls herauf, die Ihnen das Leben mit schnellen Attacken zur Hölle machen. Dafür sind Ghouls ziemlich schwache Einheiten, die kaum Treffer einstecken.



TRICKREICH Die Falle (rechts) kann den Zyklopen kurz außer Gefecht setzen.



TODESSTOSS Sobald der Zyklop zu Boden gegangen ist, stechen Sie in sein Auge.

TODESKAMPF Kleiner Pieks, große Wirkung: Der Riese gibt gleich den Löffel ab.





GROSSER AUFTRITT Der Endgegner dieses Levels ist ein riesiger Zyklop, der Sie locker mit seinen Fäusten zermalmt.

LEBENSENERGIE Hier erkennen Sie Sareths Gesundheitszustand.

MANA Hier sehen Sie die verbleibende Zauberenergie.

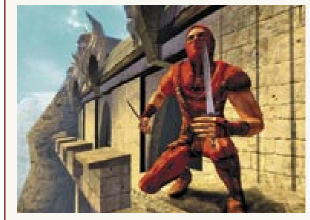
HELLIGKEIT Wie gut Sareth sichtbar ist, lesen Sie hier ab.

ADRENALIN Der Balken verrät, wann es einen Adrenalinschub gibt.

MAGIE Dieses Menü listet die verfügbaren Zaubersprüche auf.

Mehrspieler-Spaß

Dark Messiah bietet neben dem Singleplayer auch Battlefield-kompatible Online-Schlachten.
Während sich die Arkane Studios auf den Einzelspielerpart konzentrieren, entwickelt Kuju Interactive (**The Regiment**) parallel den Multiplayer-Modus für 32 Schlachtenbummler. Der Mehrspieler setzt ganz auf die **Battlefield**-erprobte Erobergungsvariante. Mit einem Unterschied: Mehrere Karten sind zu einer komplexen Kampagne verknüpft. In den Kampf ziehen Sie mit einer von fünf interessanten Charakterklassen.



Blutfontäne spritzt aus dem Hals, der riesige Krieger sinkt röchelnd zu Boden.

Mit Händen und Füßen

Fulminante Schwertkämpfe erwarten uns im nächsten Raum, den man über drei verschiedene Wege erreicht. Gleich mehrere aggressive Orks haben es auf Sareth abgesehen. Mit der rechten Maustaste parieren wir die Attacken und warten den richtigen Moment für einen gezielten Hieb ab. Verwundete Orks taumeln angeschlagen durch die Gegend, andere liegen benommen auf dem Boden und brauchen ein paar Sekunden, um sich wieder hochzurappeln. Ans Aufgeben denkt keiner. Stellt sich die Frage, wie kriegt man so einen Ork ohne Magie klein? Zum Beispiel, indem Sie ihn mit dem Fuß ins Feuer oder in ein Nagelbrett treten. Was schwierig ist, denn die Typen weichen geschickt den eigenen Angriffen aus. Sie könnten die Gegner auch unter eine Treppe locken, diese mit einem Schlag zerstören und zusehen, wie die Trümmer die Monster unter sich begraben. Eine der spektakulärsten Tötungsvarianten gelingt Sareth, wenn er einen Adrenalinschub erhält. Die ganze Zeit über lädt sich ein kleiner gelber Balken auf. Ist er gefüllt, färben sich die Bildschirmränder orange und Sie sind in einer Art Berserkermodus. Gehen Sie jetzt mit gedrückter Angriffstaste auf einen Gegner los, führt Ihr Charakter einen heftigen Spezialangriff aus, bei dem die Orks beispielsweise enthauptet oder aufgespießt werden. Ob **Dark Messiah** angesichts dieser deftigen Szenen für den deutschen Markt in irgendeiner Weise entschärft werden muss, ist noch nicht bekannt. Eindrucksvoll: Holt ein Ork ebenfalls zu solch einer mächtigen Attacke aus, kreuzen sich die Klingen, Funken sprühen und Sie blicken dem Feind direkt in die weit aufgerissenen Augen, bis Sie ihn von sich wegstoßen.

Auge um Auge ...

Wie Odysseus in Homers **Ilias** fühlen wir uns beim großen Finale. Denn statt einer Ork-Armee versperrt ein hochhausgroßer Zyklop den Weg zum Levelausgang. Wer sich an die griechische Mythologie erinnert, dem fällt rasch ein, dass das Auge die verwundbare Stelle des Riesen ist. Doch da ranzukommen, das scheint schier unmöglich! Die ersten Minuten sind wir ausschließlich auf der Flucht und suchen nach einer Möglichkeit, den aufwändig animierten Kerl auf die Knie zu zwingen, um das Schwert in sein Sehorgan zu rammen. Selbst als wir unter einem Stein in Deckung gehen, lässt die verblüffend clevere KI nicht locker. Der Zyklop erspäht Sareth in dem Spalt und räumt den tonnenschweren Felsbrocken locker zur Seite. Mit Energieblitzen halten wir das Ungetüm auf Distanz, dabei fällt unser Blick auf eine Baumstammfalle. Wenn wir die auslösen, sobald der Zyklop davor steht ... Und tatsächlich, mit einem Zischen schnellt der Holzpflock nach unten und trifft den Gegner. Der torkelt benommen zu Boden. Schnell zücken wir die Klinge und stechen ins Auge. Geschafft!

BENJAMIN BEZOLD 

__Dark Messiah__ hat mich verzaubert. Obwohl der Demo-Level nur rund 15 Minuten dauerte, hatte ich einen ganzen Nachmittag lang damit Spaß. Die Schwertkämpfe sind so was von spektakulär inszeniert, dass sie selbst nach der x-ten Wiederholung nichts an Faszination einbüßen. Wahnsinn!

Entwickler: Arkane Studios
Anbieter: Ubisoft
Termin: September 2006

FEUERTEUFEL Diesen Ork bugsieren wir mit einem Fußtritt ins tödliche Flammenmeer.



KLEINE WICHTE Einzelne Goblins sind keine Gefahr, erst in der Gruppe wird's brenzlig.





GROSSE KLAPPE Genau das Richtige, um den Fodder zu füttern: In der rechten Hand halten wir eine Krabbler-Granate.

AUF DVD
- Video auf DVD
- Einzelspieler-Demo auf der „Ab 18"-Edition

TRANSPORT-UNTERNEHMEN Den gefangenen Mitmenschen droht ein unerquickliches Schicksal.

JAGDSZENEN Haustierhaltung ist an Bord des Mutterschiffs offensichtlich erlaubt.

DIE WELT STEHT KOPF An einer Schwerkraft-Schiene klebend beschießen wir den Aufpasser neben der Energiekugel.

VORWÄRTSDRANG Frontalangriff gegen zwei Hunter, im Alternativ-Feuermodus ist das Gewehr eine Scharfschützenwaffe.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Aus den gelb umrandeten Portalen strömen oft Gegner, aber hier erblickt Held Tommy sein eigenes Spiegelbild.

RAUF UND RUNTER Durch Beschuss hellblau leuchtender Felder kippt man die Schwerkraftverhältnisse.

VOLLGETANKT Je nachdem, an welcher Energiequelle sie aufgeladen wurde, spuckt die Wurmkanone unterschiedliche Geschoss-Sorten.

Prey

Halten Sie sich bitte gut fest: Mit indianischer Mystik und außerirdischen Schwerkraft-Sperenzchen bringt Prey die (Spiel-)Welt ins Wanken.

Freigeist: Völlig losgelöst von der leiblichen Hülle

Tommy leistet sich selbst spirituellen Beistand: Geisteskraft hilft beim Auskundschaften und Barrieren beseitigen.

Dank einer Nachhilfelektion in indianischer Körpertrennung kann sich Tommys Geist selbstständig machen: Während der Körper zurückbleibt, spukt man schon mal vor, sichtet und lichtet die Feindesbestände mit Pfeil und Bogen oder betätigt Schalter zur Hindernisbeseitigung. Diese ungewöhnlichen Features lassen sich auch in der Demoversion ausprobieren, die Abonnenten der „Ab 18"-Version auf der PC-Games-DVD finden.



EWIGE JAGDGRÜNDE Opas Ableben hat uns schwer getroffen, tröstlicherweise ist seine Lehrstunde aus dem Jenseits enorm hilfreich.



GEISTREICHE IDEE In spiritueller Form lassen sich Barrieren durchdringen und Feinde durchlöchern; hier blicken wir auf Tommys Körper zurück.

Von wegen „leichte Beute": Zwischen erster Ankündigung und dem Erscheinungstermin jetzt im Juli verging bei **Prey** zwar ein ganzes Jahrzehnt. Aber das Tempo, mit dem der schon totgeglaubte Shooter aus dem Dunstkreis der **Duke Nukem**-Verschlepper 3D Realms loslegt, entbehrt jeder Gemütlichkeit. Eben noch führt unser Held Tommy ein Beziehungsschwätzchen mit seiner kellnernden Freundin Jen: Er will die große weite Welt sehen, sie ungeachtet trunkener Redneck-Kundschaft das heimische Reservat nicht verlassen. Da erscheint plötzlich das Testbild von der Katastrophen-Warnstelle auf dem Fernseher und draußen geht das Sicherheitssystem eines Autos los. Ausnahmsweise kein Fehlalarm, grüne Lichter am nächtlichen Himmel künden von der Alien-Invasion. In diesem Moment erwacht die Jukebox wieder zum Leben, ausgerechnet mit dem unheimlichen Gitarren-Intro des Rock-Klassikers **(Don't Fear) The Reaper** von Blue Öyster Cult ...

Ein bisschen Furcht ist aber durchaus angebracht, denn entführte Menschen werden an Bord des Alien-Mutterschiffs gebracht und dort zu Cyborg-Sklaven oder Proteinspendern verarbeitet. Ein mysteriöser Verbündeter sorgt mit einem Sabotageakt dafür, dass unser Alter Ego aus seinem Abtransport-Sitz springen kann. Tommy zieht dem ersten verdutzten Wächter eins mit dem Schraubenschlüssel über den Schädel und schnappt sich dann das Gewehr seines Opfers, um grimmig gestimmt die gekidnappte Freundin und den Rest der Menschheit zu retten.

An die Decke gehen

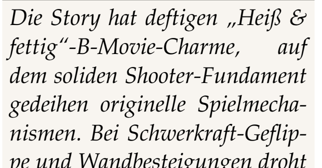
Man weiß nie so recht, wo man bei diesem Actionspiel steht: **Prey** spielt sich im Wesentlichen an Bord des Raumschiffs ab, weil die Segnungen der außerirdischen Technologie das Spieldesign grundlegend beeinflussen. Durch Beschuss von auffällig leuchtenden Schaltern lässt sich die Schwerkraft gezielt kippen. Treffen Sie zum Beispiel einen solchen Mechanismus an der Decke, verlagert sich die Schwerkraft dorthin – Ihre Spielfigur, Gegner und Objekte fallen rauf (beziehungsweise runter). Gegner können also nicht nur vor oder hinter einem auftauchen, sondern auch über Ihnen kleben. Begehbare Bahnen mit Schwerkraft-Klebewirkung erlauben dem Spieler, spektakulär an Wänden entlangzuwandeln.

Diese Erweiterung des bespielbaren Raums erfordert etwas Eingewöhnung („Wo kam der Schuss jetzt her?") und peppt nicht nur die Solospieler-Story auf: Wechselhafte Schwerkraftverhältnisse herrschen auch in Multiplayer-Partien und verleihen so einem ordinären Acht-Spieler-Deathmatch ein originelles Flair. Ausgefallen mutet auch das Waffenangebot an: Sie erbeuten sechs Alien-Knarren, die jeweils zwei Feuermodi bieten. Vom MG-Gegenstück über Krabbelviecher-Granaten bis zum Säurewolken-Spritzer decken die Teile eine gute Bandbreite ab.

Die richtigen Verbindungen

Im Spielverlauf soll es auch Vehikeleinlagen und einiges zu puzzeln geben. Stehen Sie vor einem benutzbaren Objekt, taucht als Indikator die linke Heldenhand auf – jetzt genügt ein Mausklick zur Benutzung. Level-Leerlauf wollen die Entwickler durch das Konzept der Portale verhindern; immer wieder öffnen sich solche Durchgänge, die Sie in andere Schiffsbereiche teleportieren (und durch die auch Gegner gern strömen ...). Technisch ist **Prey** garantiert nicht mehr auf dem Stand von 1995: Eine erweiterte Version der **Doom 3**-Engine sorgt für schaurig-schöne Schauplätze mit Alien-Glibber und Schockmomenten.

HEINRICH LENHARDT



Die Story hat deftigen „Heiß & fettig"-B-Movie-Charme, auf dem soliden Shooter-Fundament gedeihen originelle Spielmechanismen. Bei Schwerkraft-Gefliplpe und Wandbesteigungen droht ein bisschen Desorientierung, aber nach kurzer Umdenkphase wirken die Eigentümlichkeiten von ***Prey*** *umso spannender.*

Entwickler:	Human Head Studios
Anbieter:	2K Games
Termin:	Juli 2006



ROMANTAUGLICH Im Herbst erwartet Sie mit **Geheimakte Tunguska** ein Adventure, das mit realistischer Handlung und fantastisch ausgearbeiteten Locations glänzt.



DEAD MAN WALKING In **Reprobates** erwacht Adam in diesem rätselhaften Sanatorium. Er und die anderen Patienten sind Teil eines grausamen Experiments.

Ausblick ins Abenteuer

Fesselnde Geschichten, interessante Charaktere und jede Menge Rätselspaß versprechen diese zehn Adventures, die alle noch bis Ende 2007 erscheinen.

Dieses Genre ist einfach nicht totzukriegen: Klassische Adventures der Sorte **Monkey Island** oder **Simon the Sorcerer** haben sich bis heute ihre lieb gewonnenen Tugenden bewahrt. Die lange Flaute im Genre beendete das Comic-Adventure **Runaway** im Jahre 2002. Und das so erfolgreich, dass mehr und mehr neue Spiele der alten Schule entstehen. Dieses und nächstes Jahr freuen wir uns vor allem auf folgende Titel:

1. Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes

Entwickler: Revolution Software
Anbieter: THQ Entertainment
Termin: September 2006

„Point & Click ist tot!", ließ Adventure-Experte Charles Cecil verlauten, als er den dritten Spross seiner beliebten **Baphomets Fluch**-Serie vorstellte. Wie sehr er sich geirrt hat, zeigt nun Teil 4, der wieder die typische Maus-Bedienung der Vorgänger enthält. Ähnlich wie Cecil reifen auch seine Charaktere: Held George Stobbart soll im Lauf der Handlung sogar Sex haben. Allerdings, soviel verriet Cecil, wohl nicht mit Nico, sondern mit einer neuen weiblichen Hauptfigur. Während wir uns bereits auf Eifersuchtsszenen zwischen den beiden Damen freuen, hoffen wir auf ein Grafik-Update bis zur Veröffentlichung: Die auf der E3 gezeigte Version war optisch kein Kracher.

2. Sam & Max 2

Entwickler: Telltale Games
Anbieter: Telltale Games
Termin: 4. Quartal 2006

Nachdem Lucas Arts das fast fertig gestellte **Sam & Max 2: Freelance Police** kurzerhand eingestampft hatte, vergab **Sam & Max**-Vater Steve Purcell die Lizenz an Telltale Games. Ähnlich wie deren Adventure-Reihe **Bone**, die ebenfalls nach einem Comic entstand, soll auch **Sam & Max 2** in Episoden erscheinen. Man vergleiche das mit Comicheften, so die Entwickler. Auf diese Weise könne man viele kleine Geschichten erzählen, ohne auf einen großen Story-Deckel zu verzichten. Hoffentlich sind die schwarzhumorigen Abenteuer um unsere lieb gewonnenen tierischen Detektive etwas gehaltvoller als die von **Bone** – die waren nämlich zu schnell und zu leicht durchgespielt.

3. Jack Keane

Entwickler: Deck 13
Anbieter: CDV
Termin: 1. Quartal 2007

Ein kleines Entwicklerteam aus Frankfurt schaffte das, was andere jahrelang versuchten: Es produzierte mit **Ankh** das beste Adventure 2005 und obendrein eines der vergnüglichsten Rätselabenteuer der vergangenen Jahre. Das neue Spiel setzt wieder auf liebevolle 3D-Grafik mit Comic-Charme, sympathische Charaktere und eine Extraportion Humor. Im Namen seiner Majestät begibt sich Abenteurer Jack Keane auf eine Reise zu einer fernen Dschungelinsel, wo er einen irren Wissenschaftler mit Welteroberungsplänen stoppen soll. Optisch wird **Jack Keane** auf jeden Fall gut, immerhin kommt die verbesserte Engine von **Ankh** zum Einsatz.

4. Ankh: Herz des Osiris

Entwickler: Deck 13
Anbieter: Bhv Software
Termin: 4. Quartal 2006

Ankh war großartig – aber auch etwas kurz. „Davon hätten wir gern mehr gespielt!", dachten nicht nur wir uns. „Warum nicht?", scheint Deck 13 zu erwidern, denn **Ankh: Herz des Osiris** ist nichts anderes als eine neue Geschichte im alten Szenario: Man treibt sich in zum Teil gewohnten Locations herum und trifft einige bekannte Charaktere. Etwa die Hälfte von **Herz des Osiris** soll aber aus gänzlich frischen Inhalten bestehen. Ein **Ankh** 1.5 sozusagen – viel schief gehen kann da nicht mehr.

5. Runaway 2: The Dream of the Turtle

Entwickler: Pendulo Studios
Anbieter: dtp
Termin: September 2006

Der Vorgänger **Runaway: A Road Adventure** hat das Genre fast im Alleingang wiederbelebt – ein kleiner Triumph. Schade nur, dass der heißersehnte Nachfolger so lange auf sich warten lässt! Immerhin, anhand einer spielbaren Version lässt sich abschätzen, dass der Titel auf dem richtigen Weg ist: Die feine Comic-Grafik bietet noch mehr Details, außerdem lernten die Entwickler beim Rätseldesign dazu: Es soll nun deutlich logischer und fairer geknobelt werden. Allerdings bleibt abzuwarten, ob das Abenteuer um Brian und seine dralle Gina auch wirklich im September kommt.

6. Geheimakte Tunguska

Entwickler: Animation Arts
Anbieter: Deep Silver
Termin: September 2006

Die Entwickler setzen bewusst auf klassische Zutaten: **Geheimakte Tunguska** punktet mit logischen Rätseln und interessantem Plot. Von der guten Sprachausgabe und dem Charme der bestens ausgearbeiteten Schauplätze konnten wir uns bereits selbst überzeugen. Ein reales Phänomen – eine gewaltige Explosion in Sibirien – dient als Aufhänger für die romanhafte Geschichte. Nina Kalenkow sucht gemeinsam mit Freund Max Gruber ihren Vater, einen Wissenschaftler, der plötzlich spurlos verschwunden ist. Das heißt, Sie sind mit zwei Spielfiguren unterwegs. Komfortabel: Per Tastendruck zeigen Sie alle Gegenstände an.

7. Tony Tough 2: A Rake´s Progress

Entwickler: Prograph Research Srl
Anbieter: dtp
Termin: 3. Quartal 2006

Eigentlich war **Tony Tough: A Night of the Roasted Moth** kein Adventure-Highlight. Aber es besaß teils urkomische Charaktere und hervorragende Synchronsprecher. Das zweite Spiel um den kleinwüchsigen Privatdetektiv widmet sich seiner Jugend: Als nervender 13-Jähriger geht's durch schön gerenderte, aber leicht sterile Kulissen, die Steuerung erfolgt klassisch mit der Maus. Besonders Tonys haarsträubende Kommentare haben uns gefallen – egal, was man anklickt, er hat wirklich zu allem einen dummen Spruch parat.

8. Overclocked

Entwickler: House of Tales
Anbieter: dtp
Termin: April 2007

Armee-Psychiater Dave McNamara untersucht in New York mehrere Fälle von rätselhaften Persönlichkeitsstörungen und Gedächtnisverlust. Zentrales Motiv des Spiels sind die Auswirkungen von Gewalt auf die Persönlichkeit – das klingt doch mal interessant! Die Entwickler versprechen eine einzigartige Erzählweise mit dynamischer Kameraführung, um die bedrohliche Stimmung eines Psycho-Thrilles zu transportieren. Hoffentlich steuern sich die sechs spielbaren Charaktere nicht so hölzern wie bei **The Moment of Silence**.

9. Belief & Betrayal

Entwickler: Artematica
Anbieter: dtp
Termin: 4. Quartal 2006

Jonathan Danter gerät in eine Verschwörung ungeahnten Ausmaßes, in der kirchliche Mächte die Fäden ziehen. Geheime Grabkammern, rätselhafte Morde, Verschwörungstheorien – der Hintergrund aus Geschichte, Mystik und Intrigen bietet ein vergleichbar spannendes Konzept wie Dan Browns **The Da-Vinci Code**. Und deshalb, liebes Rätseldesign, verehrte Synchronsprecher und Figurenzeichner, drücken wir euch die Daumen!

10. Reprobates

Entwickler: Future Games
Anbieter: dtp
Termin: 4. Quartal 2006

Nach einem tödlichen Verkehrsunfall erwacht Adam Raichl auf einer Insel – mit anderen Unfallopfern aus den unterschiedlichsten Gegenden und Jahren. Jeden Abend verlieren die Patienten auf ein Signal hin die Besinnung, doch nicht alle sind nach dem Erwachen noch da. Für das kafkaeske **Reprobates** kommt wie bei **Black Mirror** und **Nibiru** die hauseigene AGDS-Engine zum Einsatz. Die haben die Entwickler nochmals gründlich aufgebohrt – sie protzt nun mit ausgefeilter Mimik und noch mehr Details. (fs/as)

FELIX SCHÜTZ

Es tut so gut, all die feinen Adventures mal auf einen Blick zu sehen. Im von **World of Warcraft** *und* **Battlefield 2** *dominierten Mehrspieler-Zeitalter gibt es für mich kaum etwas Schöneres, als mich in aller Ruhe durch eine gut geschriebene Geschichte mit glaubhaften Charakteren zu knobeln. Allein das Aufgebot von dtp-Label Anaconda zeigt: Dem Genre geht es prächtig! Und wem das alles zu unmodern ist, der greift eben zu* **Dreamfall** *oder wartet auf* **Heavy Rain**.



VERWICKLUNGEN In **Baphomets Fluch 4** verliebt sich George in hübsche Anna Maria.

MYSTISCH Steckt die Kirche hinter der Verschwörung in **Belief & Betrayal**?



COOL Die detailreiche Comicgrafik passt zu den humorigen Abenteuern in **Jack Keane**.



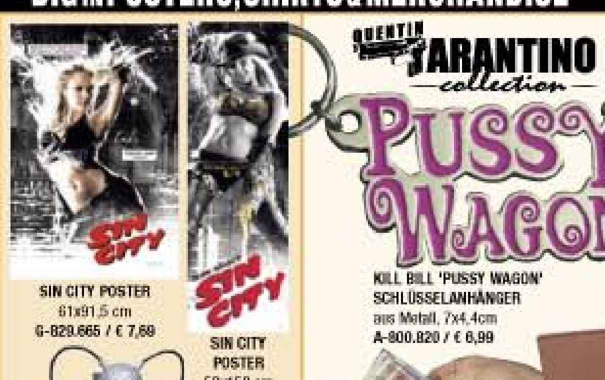
ABRÄUMER **Runaway** war ein erfolgreicher Wiederbelebungsversuch des Genres.



www.closeup.de

Deine Nr. 1 für Film- & Musik-Merchandise europaweit!

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



SIN CITY POSTER
61x91,5 cm
G-829.665 / € 7,69

SIN CITY POSTER
53x158 cm
G-830.820
€ 9,99

SIN CITY: DEATH ROW MARV
Actionfigur (s/w), Marv auf elektrischem Stuhl. Marv spricht Sätze aus dem Film 'Sin City', vibriert, wenn der Schalter umgelegt wird und sein Kopf leuchtet rot auf...
Mit 3 auswechselbaren Köpfen.
H-829.445 / € 34,90



KILL BILL 'PUSSY WAGON' SCHLÜSSELANHÄNGER
aus Metall, 7x4,4cm
A-800.820 / € 6,99

PULP FICTION POSTER

GROß!	RIESIG!
101x68,5 cm	158,6x106,8 cm
G-295.064/ € 6,69	R-295.064 / € 9,99



PULP FICTION "BAD MOTHER FUCKER"
Brieftasche aus Leder-nachbildung, bestickt!
Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!
Z-828.960 / € 15,90

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT: 81ER DE LOREAN LK COUPE
Maßstab 1:18, Material: Metall und Kunststoff, Hersteller: Sun Star
Das legendäre Fahrzeug von Doc Brown (Christopher Lloyd), mit dem Marty McFly (Michael J. Fox) seine erste Reise in die Vergangenheit antritt. Das Modell zum Kultfilm von Regisseur Robert Zemeckis (Forrest Gump).
Z-831.310 / € 44,90

THE PUNISHER
Geldbörse aus Kunstleder, hochwertig verarbeitete Geldbörse mit vielen Fächern und einem Schlüsselring.
Z-829.100 / € 9,90

THE PUNISHER
T-Shirt, schwarz, 100% Baumwolle
Achtung! Fällt klein aus z.B. Größe L=M
T-796.47 / € 17,90
Grössen: L, XL

CORPSE BRIDE ACTIONFIGURENSET VICTOR & THE BRIDE
Dieses liebevoll gemachte 'Corpse Bride Movie Pack' von McFarlane vereinigt die beiden Hauptdarsteller des Filmes von Tim Burton, Victor und die Braut, als detaillierte Actionfiguren in einem schön gestalteten Sammlerkarton. Sammler, zugreifen! denn wir haben nur eine begrenzte Menge zur Verfügung.
Grösse: ca 16 cm
H-829.545 / € 28,95





US WORLD DOMINATION TOUR
'Kriegs-Tourdaten' der USA!

POSTER	GIRLIE-SHIRT, schwarz	T-SHIRT, schwarz	KAPUZENSWEATSHIRT
68,5x101,5 cm	95% Baumwolle 5% Lycra	100% Baumwolle	schwarz, (Backprint) 70% Baumwolle, 30% Polyester
G-792.590	T-828.03 / € 14,90	T-774.27 / € 14,90	T-796.20 / € 29,90
€ 6,69	Grössen: S, M, L	Grössen: M, L, XL	Grössen: L, XL

PIRATES OF THE CARIBBEAN
Piratenmedaillon aus dem Film, mit Lederriemen ø 1,7 cm
Z-830.860 / € 17,90
+ Gratis-Postkarte!





NETZER
T-Shirt, grün
100% Baumwolle
T-841.50 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

WENN WIR NICHT GEWINNEN ...
T-Shirt, grün,
100% Baumwolle
T-847.90 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

POSTER



RIGHT FOOT FANATICS: FORD MUSTANG 53x158 cm
G-829.170 / € 9,99

TROPICAL BEACH 158x53 cm
G-815.420 / € 9,99





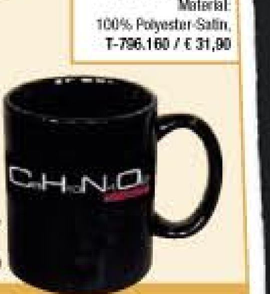


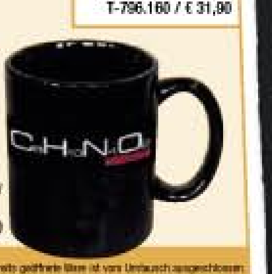
JEANS STRING 61x91,5 cm
G-828.810 / € 6,69

BOTTOM SHELF 56,5x87 cm
G-833.870 / € 6,69

SCHEISSREGELN 61x91,5 cm
G-833.930 / € 6,69

Hol dir jetzt den Gratis-Katalog!
148 vollfarbige Seiten!





SHOT TENDER
Spirituosenspender, schwarz/mattsilber
Mit Bedienungsanleitung.
- Montage einfach an Wand, Regal oder Tisch
- Auslaufsicheres Ventil
- Federgesicherter Halter für Flaschen bis 1 Liter

Z-830.555 / € 10,99





KOFFEINSÜCHTIG C8H10N4O2
Tasse mit chemischer Formel für Koffein.
Z-829.375 / € 5,90

PLAYBOY







Wendekissen

PLAYBOY WENDE-BETTWÄSCHE*
schwarz/weiss, aus Satin
Maße: Kissen 80x80cm
Decke 135x200cm
Material: 100% Polyester-Satin,
T-796.160 / € 31,90

* Bereits geöffnete Ware ist vom Umtausch ausgeschlossen.

SHIRTS

Wenn nicht anders angegeben sind alle Shirts aus 100% Baumwolle.

CAUTION
T-Shirt, schwarz.
T-392.66 / € 12,90
Grössen: M, L, XL, XXL

'KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz.
T-772.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

RÖMISCHER ADLER T-Shirt, graphit
T-858.10 / € 14,90 Grössen: M, L, XL, XXL

BEWARE! KILLER INSIDE T-shirt, schwarz
T-853.15 / € 14,90 Grössen: M, L, XL

ICH HABE AUCH...
Girlie-Shirt, rot,
95% Baumwolle, 5% Lycra
100 % Baumwolle
T-754.77 / € 14,90
Grössen: S, M, L

WAS IST GEIL ...
T-Shirt, navy
T-815.66 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

BLACK JACK UND NUTTEN
T-Shirt, schwarz
T-834.25 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

ES GIBT SO VIEL ARSCHLÖCHER...
T-Shirt, schwarz.
T-825.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

DELPHINE SIND SCHWULE HAIE
T-Shirt, navy
T-850.15 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

BAD GUYS Bender
T-Shirt, schwarz
T-848.90 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

GOOD GUYS Bender
T-Shirt, schwarz
T-848.85 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

CHOOSE YOUR WEAPON - RELOADED
T-Shirt schwarz
T-839.65 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

CHOOSE YOUR WEAPON
T-Shirt oliv
T-785.15 / € 15,90
Grössen: L, XL, XXL

ARSCHGEWEIH-JÄGER
T-Shirt, orange,
T-852.86 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

ICH GEBE IMMER 100%...

MENS T-SHIRT
schwarz
T-813.37 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

GIRLIE-SHIRT
schwarz
T-848.40 / € 14,90
Grössen: S, M, L

TROLL IM WACHSTUM
T-shirt, schwarz
T-853.20 / € 15,90
Grössen: M, L, XL

LEISE STIMMEN
T-Shirt, grün
T-745.80 / € 14,90
Grössen: L, XL

ICH BEKÄMPFTE DRACHEN MIT MEINEN BLOSSEN HÄNDEN...
T-Shirt navy
T-767.18 / € 15,90
Grössen: L, XL, XXL

NORDIC WALKING SUCKS!
T-shirt, schwarz
T-848.80 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

Backprint: Wenn Sie mich rennen sehen, bleiben Sie dicht hinter mir!

BOMBENSPEZIALIST
T-Shirt, navy
T-759.50 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

BOMBENSPEZIALIST
Girlie, navy,
T-826.02 / € 14,90
Grössen: S, M, L

I SEE FRAGGED PEOPLE
T-Shirt schwarz
T-783.10 / € 14,90
Grössen: L, XL, XXL

COOLNESS + 25
T-Shirt, schwarz, Frontprint
T-842.10 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL



SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,12 €/Min dtms
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms
0820/203090

Bestellfax 0,12 €/Min dtms
01805/7570-105

Bitte Stichwort „X90" angeben!

- **Ab einem Bestellwert von €75,- versandkostenfrei!**
- **Versandkosten: BRD €3,90 · A/CH €5,50**
- **Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme*** (nur BRD).

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden.
Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung.
Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkost
* Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00.

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern

MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.000 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Die Gewinner der E3 2006

Anstelle der üblichen Most-Wanted-Hitliste präsentieren wir Ihnen diesen Monat die besten Action-, Strategie-, Rollenspiel- und Sport-Hits der E3-Spielemesse 2006 (siehe rechte Seite). An unserem Gewinnspiel haben über 5.000 PC-Games-Leser teilgenommen – danke! Und Gratulation an die Gewinner!

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1.	**Haze**	Seite 56
2.	**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**	Seite 57
3.	**Frontlines: Fuel of War**	Seite 58
4.	**Call of Juarez**	Seite 60
5.	**Alliance: The Silent War**	Seite 62
6.	**Elveon**	Seite 64
7.	**Spore**	Seite 65
8.	**Loki**	Seite 66
9.	**Heavy Rain**	Seite 67
10.	**Flight Simulator X**	Seite 68

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Electronic Arts, THQ, Take 2 und Dtp. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.

Teilnahmeschluss ist Montag, der 10. Juli 2006.



Gewinnspielpreise für über 1.000 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

5x Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
(je € 45,-)



3x FIFA WM 2006, „Stoppt Holland"-T-Shirt & Schal
(je € 70,-)

DA SCHAU HER PC-Games-Trainee Christian Schlüter im „Stoppt Holland"-Look.

5x The Elder Scrolls 4: Oblivion
(je € 45,-)



3x Dreamfall: The Longest Journey und limitierte Soundtrack-CD
(je € 60,-)



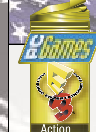
3x Darkstar One und T-Shirts
(je € 65,-)

Leserwahl 2006

Viele tausend PC-Games-Leser wählten ihre E3-Spiele-Favoriten: Wir präsentieren die jeweiligen Top 3 aus acht Kategorien.

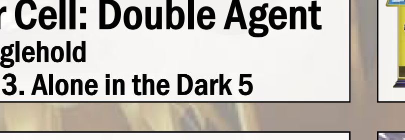


DIE BESTEN DER BESTEN **Crysis**, **Sam & Max 2** und **C&C 3: Tiberium Wars** sind die großen Gewinner der diesjährigen E3-Spielemesse. **Gothic 3**, **Wow: The Burning Crusade**, **Pro Evolution Soccer 6** und **Splinter Cell: Double Agent** landen ebenfalls erwartungsgemäß auf Platz 1.

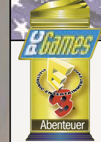




Action-Spiele



1. Splinter Cell: Double Agent
2. Stranglehold
3. Alone in the Dark 5



Abenteuerspiele

1. Sam & Max 2
2. Baphomets Fluch 4
3. Runaway 2



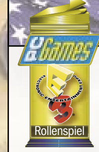
Strategiespiele

1. C&C 3: Tiberium Wars
2. Anno 1701
3. Spore



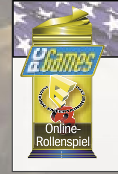
Ego-Shooter

1. Crysis
2. Unreal Tournament 2007
3. Battlefield 2142



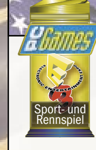
Rollenspiele

1. Gothic 3
2. Hellgate: London
3. Neverwinter Night 2



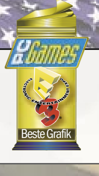
Online-Rollenspiele

1. WoW: The Burning Crusade
2. Der Herr der Ringe Online
3. Guild Wars Kapitel 3



Sport- und Rennspiele

1. Pro Evolution Soccer 6
2. Test Drive Unlimited
3. GTR 2



Die beste Technik

1. Crysis
2. Gothic 3
3. Unreal Tournament 2007

1.



GUTES STELLUNGSSPIEL Mit Luftunterstützung und vorsichtig Deckung suchenden Squad-Kollegen hebeln wir ein Rebellennest aus.

Haze

Auch andere Dschungel haben schöne Shooter: Mit Team, Taktik und taufrischer Engine wagt sich Haze ins Crysis-Gebiet.

Wenn Sie zu den Zeitgenossen gehören, denen jeder Impulskauf-Farn binnen weniger Wochen zuverlässig eingeht, dann trösten Sie sich doch mit dem gesunden Immergrün eines schön simulierten Urwalds. Das englische Programmierteam Free Radical Design dachte sich jedenfalls, dass ein südamerikanischer Dschungel genau der richtige Schauplatz sei, um seine neue Grafik-Engine ins Kraut schießen zu lassen.

Guerillas im Gebüsch

Haze nennt sich das dazugehörige Spiel und ist rund 20 Jahre in der Zukunft angesiedelt. Die Söldner des privaten Militärauftrag-Unternehmens Mantel Corporation sind gut ausgebildet und ausgerüstet. Ihr Auftrag: Die Truppen der Guerilla-Organisation Promise Hand zurückschlagen. Das erste Feuergefecht gerät zur Demonstration der teamfähigen künstlichen Intelligenz – bei Freund und Feind. Deckung suchen, Gegner flankieren und auch sonst automatisch auf den Schlachtverlauf reagieren sollen die Computercharaktere.

Eine Anzeige verrät Ihnen die Position der Mitstreiter, denen man per Tastendruck auch kontextsensitive taktische Kommandos geben kann (etwa Unterdrückungsfeuer anordnen). Lauer-Gemütlichkeit à la **Brothers in Arms** bricht deswegen nicht aus; die Taktikkomponente ist optional und soll keinesfalls das Spieltempo behindern. Schnelles Shooter-Gameplay ist das **Haze**-Hauptanliegen, in späteren Levels sollen steuerbare Fahrzeuge das Betätigungsgebiet erweitern. Eine wesentliche Rolle spielt auch ein Dopingmittel namens Nectar, das Arbeitgeber Mantel seinem kämpfenden Personal verpasst. (hl)

Entwickler: Free Radical Design
Anbieter: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2007

… im Vergleich mit

Far Cry

- **TRUPPENSTÄRKE** **Far Cry**-Held Jack Carver ist einsam und allein, während Sie **Haze** überwiegend an der Seite von computergesteuerten Teamkameraden spielen.
- **GRÜNANLAGE** Während der **Haze**-Dschungel in Südamerika wuchert, schießen Sie bei **Far Cry** auf Inseln im Südpazifik ins Grüne.
- **VEHIKEL** Details zum **Haze**-Fuhrpark stehen noch aus. **Far Cry** punktete mit einer Vielzahl benutzbarer Transportmittel wie Jeep, Boot oder Paragliding-Schirm.
- **TECHNOLOGIE** Vor gut zwei Jahren sorgte **Far Crys Cry**-Engine mit detaillierten, offenen Außenschauplätzen für neue Maßstäbe. **Haze** wird sich bei seinem Erscheinen eher mit der beeindruckenden neuen Technologie des **Far Cry**-Nachfolgers **Crysis** messen müssen.
- **MULTIPLAYER** Dieser Bereich spielte bei **Far Cry** nur die zweite Geige, **Haze** will sich dagegen mit ausgefeilten Koop- und Team-Modi keine Online-Blöße geben.



RASENDER REBELL Lassen Sie sich überraschen, was alles im hohen Gras steckt.



HEITER BIS WOLKIG HDR-Rendering bis voluminösen Rauch hat die Engine drauf.

2.


LAGERFEUERROMANTIK Zwei Stalker wärmen sich auf. Die schönen Lichteffekte tragen maßgeblich zur düsteren, bedrohlichen Atmosphäre während der Nacht bei.


AUF LEISEN SOHLEN Im Schutze der Dunkelheit pirschen wir uns an ein feindliches Lager heran und versuchen die ahnungslosen Militärs zu überraschen.

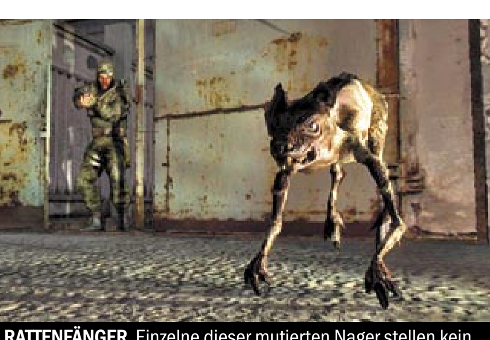
S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Chernobyl | Er lebt! Der ukrainische Ego-Shooter soll nun definitiv Anfang kommenden Jahres erscheinen.

Na also, es geht doch! Nach etlichen Release-Verschiebungen und Gerüchten um die Einstellung der Entwicklung schwenkt **S.T.A.L.K.E.R.** endlich auf die Zielgerade ein. „Streng genommen ist **S.T.A.L.K.E.R.** ja schon so gut wie fertig", verriet Produzent Dean Sharpe gegenüber PC Games: „Die verbleibenden Monate wollen wir verstärkt ins Balancing und Feintuning investieren. So können wir gewährleisten, dass die Community den wegweisenden Ego-Shooter erhält, auf den sie sich seit Jahren freut." Anfang 2007 soll der abenteuerliche Trip in die 30 Quadratkilometer große, frei begehbare Sperrzone um Tschernobyl starten, wo Sie 16 Jahre nach dem Reaktorunglück (das am 26. April 1986 geschah) als so genannter Stalker seltsamen Artefakten hinterherjagen und Mutanten ausradieren. Wie Sie das anstellen, überlässt **S.T.A.L.K.E.R.** Ihrer Fantasie – großer Handlungsfreiheit sei Dank.

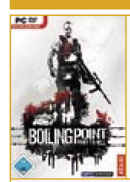
Quasi den Beweis, dass **S.T.A.L.K.E.R.** auch tatsächlich lebt, lieferte GSC kürzlich mit einer nahezu kompletten Mission aus dem Spiel. Darin baten uns andere Stalker beim Kampf gegen das Militär um Hilfe. In dem folgenden Feuergefecht fiel besonders die glaubwürdig agierende KI auf, die ihre Aktionen aufeinander abstimmt. Allerdings treffen die Nichtspielercharaktere aus Gründen der Spielbalance nicht wie ursprünglich angedacht völlig eigenständige Entscheidungen. Dean Sharpe erläutert den Grund: „So stellen wir sicher, dass sich die Gegner nicht an einer x-beliebigen Stelle zum Kaffeeklatsch treffen und man plötzlich woanders auf keinen einzigen Feind mehr trifft." Auch wenn es **S.T.A.L.K.E.R.** aufgrund der langen Entwicklungszeit optisch nicht mehr ganz mit einem **Crysis** aufnehmen kann, besticht der Shooter nach wie vor durch seine riesige, lebendige Spielwelt. Absoluter Hammer ist die Atmosphäre, die uns in der Kanalisation beinahe den Atem raubte. Wenn man plötzlich von Mutanten aus dem Dunkel angesprungen wird, braucht man schon ziemlich starke Nerven ... (bb)

Entwickler: GSC Gameworld
Anbieter: THQ
Termin: 1. Quartal 2007


RATTENFÄNGER Einzelne dieser mutierten Nager stellen kein Problem dar. Greifen die Viecher gemeinsam an, wird's heikel.


DIPLOMATISCHES GESCHICK Überlegen Sie sich gut, wen Sie angreifen. Manche Fraktionen könnten Ihnen später helfen.

... im Vergleich mit



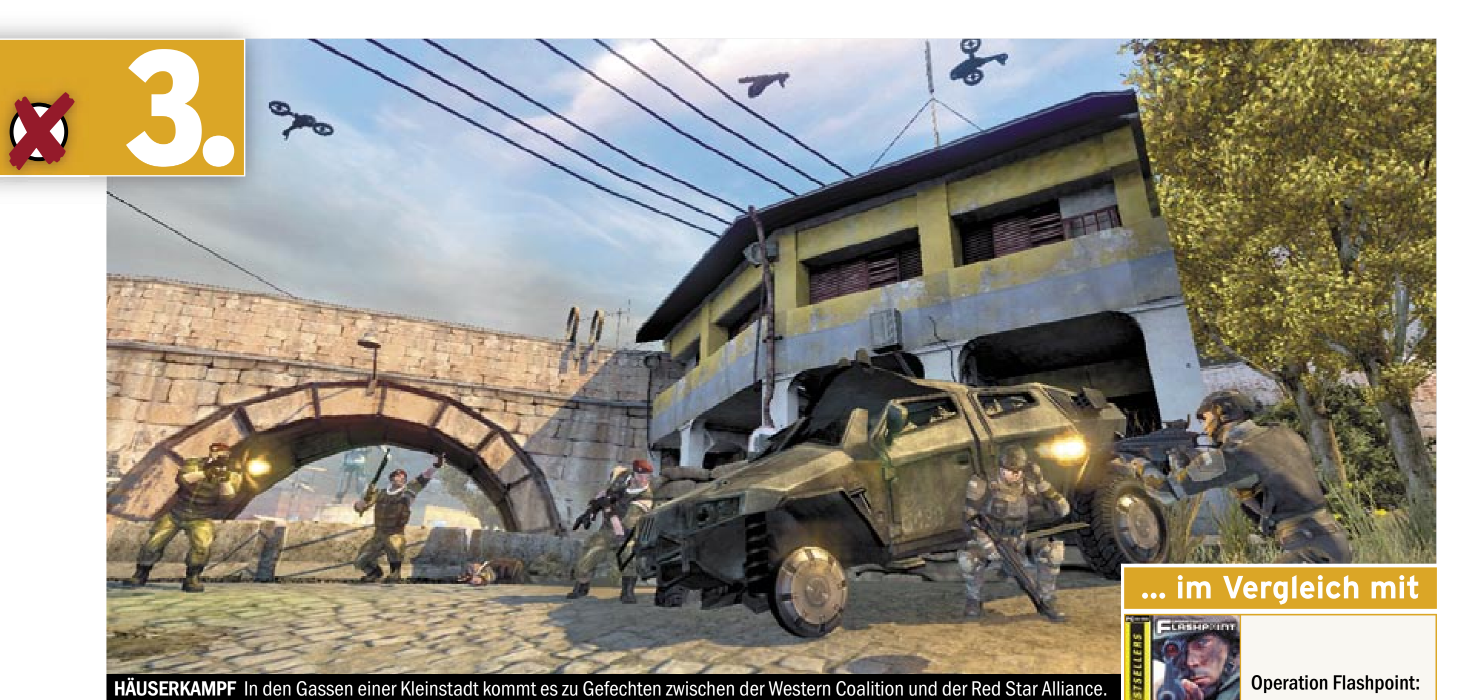
Boiling Point: Road to Hell

- **STORY** Bei **S.T.A.L.K.E.R.** suchen Sie in Tschernobyl Artefakte, bei **Boiling Point** im lateinamerikanischen Dschungel Ihre entführte Tochter.
- **GRAFIK** Die leblosen Charaktere und verwaschenen Texturen machen **Boiling Point** nicht gerade zum Hingucker. Deutlich detaillierter geht es im nicht mehr ganz taufrischen **S.T.A.L.K.E.R.** zu.



- **DIPLOMATIE** In diesem Punkt sind sich **Boiling Point** und **S.T.A.L.K.E.R.** ähnlich. Bei beiden Shootern beeinflussen Ihre Handlungen die Gesinnung der Nichtspielercharaktere. Helfen Sie einer bestimmten Gruppe, können Sie später von den Leuten Unterstützung erwarten – und umgekehrt.
- **FAHRZEUGE** Sie können in **Boiling Point** jedes herumstehende Vehikel für eine Spritztour nutzen, die entsprechende Führerscheinlizenz vorausgesetzt. **S.T.A.L.K.E.R.** kommt entgegen früheren Ankündigungen weitestgehend ohne Fahrzeuge aus.
- **HANDLUNGSFREIHEIT** Beide Spiele besitzen eine frei begehbare Welt. Wer in der Story vorankommen will, absolviert die entsprechenden Missionen.

3.



HÄUSERKAMPF In den Gassen einer Kleinstadt kommt es zu Gefechten zwischen der Western Coalition und der Red Star Alliance.

Frontlines: Fuel of War

Von wegen Tiger im Tank: In Frontlines kämpfen Sie mit modernstem Equipment um die allerletzten Erdölreserven.

Sie halten die aktuellen Benzinpreise für überhöht? Dann lassen Sie sich mal überraschen, wie viel Sie für eine Tankfüllung in **Frontlines: Fuel of War** blechen ... Denn schenkt man dem Zukunftsszenario des Ego-Shooters Glauben, tritt in ein paar Jährchen genau das ein, wovor es nicht nur Autofahrer schon immer graust: Die globalen Erdölreserven sind so gut wie zu Ende. Zu allem Überfluss entbrennt auch noch ein großer Krieg um die letzen Tröpfchen des schwarzen Goldes. Und eben den fechten Sie in **Frontlines** aus. Auf Seiten der Western Coalition, einem Bündnis aus USA und EU, stellen Sie sich auf riesigen Landschaften den Truppen der Red Star Alliance (Russland und China). Natürlich nicht allein, sondern im Team, das Sie mit knappen Kommandos übers Schlachtfeld scheuchen. Ungewöhnlich für die Einzelspielerkampagne: Vor jeder Mission weisen Sie wie in **Battlefield 2** Ihrem Charakter eine von fünf Rollen zu – etwa ob Sie als Sturmsoldat, Sprengmeister oder Aufklärer losziehen. Letzterer markiert für Bomber die Ziele und führt eine hinterhältige Drohne mit sich, die gegnerische Stellungen ausspioniert und auf Knopfdruck explodiert. Während dieser relativ harmlose Sprengsatz nur kleinere Löcher ins Mauerwerk reißt, räumen Sie an Bord eines Panzers oder Hubschraubers – in die Sie jederzeit einsteigen dürfen – ganze Hauswände, Brücken oder Bäume aus dem Weg. Aber auch der Gegner fährt schweres Geschütz auf und schreckt selbst vor dem Einsatz taktischer Atombomben nicht zurück. Eine verheerende Waffe, die dank Unreal-Engine 3 zugleich ein atemberaubendes Grafikfeuerwerk entfacht. (bb)

Entwickler: Kaos Studios
Anbieter: THQ
Termin: Ende 2007

... im Vergleich mit

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

- **SZENARIEN** Beide Spiele setzen auf fiktive Konflikte. Während bei **Operation Flashpoint** der Kalte Krieg im Mittelpunkt steht, balgen sich die Großmächte in **Frontlines** um die letzten Tropfen Öl.
- **SPIELWELT** Sowohl **Flashpoint** als auch **Frontlines** bieten volle Bewegungsfreiheit. Dadurch eröffnen sich mehr taktische Lösungsmöglichkeiten als bei anderen Titeln. Allerdings beschränkt sich **Frontlines** nicht auf eine einzige riesige Karte wie der Konkurrent. Die Levels sind auf mehrere kleinere Maps verteilt.
- **ZERSTÖRUNGSWAHN** Im Gegensatz zu **Flashpoint** gehen in **Frontlines** etliche Objekte zu Bruch.
- **FAHRZEUGE** In diesem Punkt ähneln sich beide Spiele sehr. Wann immer Sie wollen, können Sie sich jeweils die herumstehenden Vehikel schnappen.
- **TEAMGEIST** In beiden Spielen sind Einzelkämpfer am falschen Platz. Nur wer im Team vorrückt, hat Siegchancen.



REALISTISCH Granateinschläge haben die Hausfassade sichtbar beschädigt.



FAHRGEMEINSCHAFT Jederzeit können Sie in Panzer oder Helikopter umsteigen.

KÄMPF MIT UNS!





DAS RINGEN UM DIE VORHERRSCHAFT HAT DIE BEVÖLKERUNG DES PLANETEN AIO IN ZWEI LAGER GESPALTEN – MAGIE GEGEN TECHNOLOGIE. RISE OF LEGENDS™ IST DER MIT SPANNUNG ERWARTETE NACHFOLGER DES PREISGEKRÖNTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELS RISE OF NATIONS.™

FÜR WELCHE SEITE WIRST DU DICH ENTSCHEIDEN?

riseoflegends.com





Microsoft game studios

4.

EIN VOLLTREFFER sind die erstklassigen Charaktere und Animationen. Die klapprigen alten Waffen vernebeln Ihnen regelrecht die Sicht.

VOLLES ROHR! Dutzende Banditen haben sich in einem aufgegebenen Fort eingenistet. Trotz des Könnens von Revolverheld Ray ein harter Kampf.

FÄUSTE HOCH! Der alte Dorfpfarrer setzt auf Nächstenhiebe: Sie erwischen nach dem Mord mehrere Plünderer, denen Sie Mores lehren.

Call of Juarez

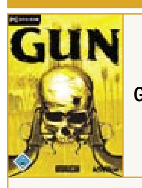
In diesem Wild-West-Abenteuer jagt der ehemalige Revolverheld Ray dem Pechvogel Billy hinterher – Sie spielen beide.

Mit **Call of Juarez** erreichte uns ein echter Action-Lichtblick abseits von Weltkriegsszenarien, der nicht nur bei Western-Fans für Begeisterung sorgen dürfte: Uns fesselte die prächtige Atmosphäre der bisher fünf Kapitel an den Bildschirm. Mit der hauseigenen **Chrome**-Engine überzeugt der polnischen Entwickler Techland wohl jeden Grafikliebhaber. Die staubigen Straßen, verschrobene Charaktere und groben Holzhäuser sind superb in Szene gesetzt. Dazu kommt ein interessanter Plot mit einer Besonderheit: Zwischendurch wechseln die Charaktere und so jagen Sie sich quasi selbst. Nach einem Streit verschwindet der junge Billy für zwei Jahre aus der Stadt. Er ist ein Pechvogel, ein Taugenichts, den alle skeptisch beäugen. Mit ihm kehren Sie nun zurück. Doch kaum in der Stadt, nimmt Ihnen der Sheriff die Waffe ab und keine fünf Minuten später ist die halbe Stadt dem Protagonisten auf den Fersen – wegen einer Frauengeschichte. Mit viel Geschick entwischen Sie den Verfolgern und erreichen schließlich die Farm. Schnitt. Pater Ray greift sich die staubige Bibel und beginnt gerade die Messe, als die Tür auffliegt. „Reverend Ray! Ich habe Schüsse auf dem Hof Ihres Bruders gehört!" Sie lassen alles stehen und liegen und rennen los. Auf dem Hof angekommen, liegen der Bruder und sein Weib tot am Boden. Wirrkopf Billy steht daneben, erblickt den Pfarrer und ergreift die Flucht ... Ray kramt seine rostigen Revolver hervor – eine gnadenlose Jagd beginnt.

Call of Juarez hebt sich durch einige wesentliche Details von anderen Shootern ab. Zwar ist ein Zeitlupeneffekt nichts Neues mehr, wenn Sie jedoch zwei Revolver ziehen, flitzen zwei Fadenkreuze gleichzeitig vom Bildschirmrand zur Mitte. Auch können Sie sich auf verrostete Ballermänner nicht verlassen, denn die geben unverhofft den Geist auf. Stilecht gehören Verfolgungsjagden zu Pferde und Duelle dazu, in denen sich Ihnen Bösewichte stellen. Nach einem Countdown heißt es: Waffe ziehen, zielen, schießen – natürlich möglichst schnell. Sogar Kämpfe mit obergemeinen Bandenchefs stehen auf dem Programm. Eine Vorabversion ist nie perfekt und so mangelt es beispielsweise bei der hakeligen Steuerung noch an Feinschliff. Doch noch bleibt Zeit für Korrekturen und so hoffen wir auf ein grandioses Westernspektakel. (as)

Entwickler: Techland
Anbieter: Ubisoft
Termin: 3. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Gun

- **ZEITLUPE** In beiden Spielen verlangsamen Sie die Zeit, indem Sie die Waffen ziehen. Bei **Call of Juarez** steuern Sie dann zwei Fadenkreuze gleichzeitig.
- **FREIHEIT Gun** versucht sich als Wild-West-**GTA** mit Charakterentwicklung und Nebenmissionen – trotzdem ist nach zehn Stunden Schluss. **Call of Juarez** bietet ausschließlich lineare Missionen. Umfang noch unbekannt.
- **FILMREIF...** sind Kulissen, Story und Charakte bei beiden Titeln. **Call of Juarez** sieht aber um Längen feiner aus und die Idee, mehrere Charaktere zu spielen, fasziniert auf Anhieb.
- **WAFFEN** Sowohl alte Schießeisen als auch Dynamitstangen, Bogen und stationäre Geschütze sowie Nahkampfattacken sind in beiden Spielen dabei.
- **PHYSIK** Bei **Call of Juarez** kommt die Umgebung zum Tragen: Sie hangeln sich per Peitsche über Abgründe, basteln aus Kisten Treppen oder legen mit den herumhängenden Öllampen ganz gezielt Feuer.


Ab 26. Mai
erhältlich!
www.heimspiel-fm.de
HEIMSPIEL 2006
DER FUSSBALLMANAGER



GEFALLEN Von einer Sturmgewehrgarbe getroffen, sackt ein Kamerad in sich zusammen. Gerade die Todesanimationen machen einen realistischen Eindruck.

GEWALTIG Dieser T72-Panzer wurde wohl von einer Panzerfaust erwischt. Die nebenstehenden Soldaten haben keine Überlebenschance.

Alliance: The Silent War

Acht Studenten haben einen Ego-Shooter in Entwicklung, der auch von einem großen Studio stammen könnte.

Im nächsten Jahr erwarten uns einige Ausnahme-Shooter: **Bioshock**, **Crysis** und – **Alliance: The Silent War**! Wie, von Letzterem haben Sie noch nie gehört? Kein Wunder, das Spiel ist erst auf der E3-Messe ins Bewusstsein der Spielerszene gedrungen. Dort präsentierten acht Studenten ihr Werk erstmals der breiten Öffentlichkeit. Acht Studenten? Das klingt, als wäre **Alliance: The Silent War** ein Mod. Weit gefehlt, es entsteht ein vollwertiger Ego-Shooter, der auf einer selbst programmierten 3D-Engine namens Alliance basiert. Das vorläufige Ergebnis kann sich sehen lassen.

Die Spielszene zeigt das Jahr 1973 in Ägypten, vermutlich während des Yom-Kippur-Kriegs. Als ein T-72-Panzer unter Gewehrfeuer gerät, dreht sich der Turm mit elektrischem Surren. Er kommt jedoch nicht mehr zum Schuss, da ihn eine Panzerfaustgranate in Stücke reißt.

Die Spielfigur hastet daraufhin eine Gasse entlang. Im Kugelhagel zerspringen Töpfe und Vasen, überall spritzt durch Einschläge Sand auf. Auf einem größeren Platz angekommen, sehen wir verbündete Soldaten in Deckung kauern. Das auf einem Minarett positionierte MG-Nest hat die Kollegen festgenagelt. Unser Protagonist schnappt sich kurz entschlossen eine Leiche als Schutzschild und wagt sich ins Freie vor. Der MG-Schütze verlagert prompt sein Feuer. Die Kollegen nutzen die Ablenkung und pulverisieren das Minarett per Raketenwerfer. Die Atmosphäre ist reiner Wahnsinn!

Jahrhundert der Kriege

Alliance: The Silent War zeichnet alle großen Konflikte des 20. Jahrhunderts nach, beginnend mit dem Ersten Weltkrieg. Dabei kommt der Spieler einer Verschwörung globalen Ausmaßes auf die Spur. Neben der Kampagne legen die Entwickler auch großen Wert auf den Mehrspielerpart, denn hier liegt der Ursprung des Projekts. Die Spieler sollen die Möglichkeit bekommen, mit rund 200 Waffen aus verschiedenen Jahrzehnten gegeneinander anzutreten. (oh)

Entwickler: Windward Mark Interactive
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: 2007

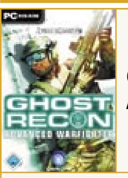
Die Alliance-Engine

Acht Studenten haben das Studio Windward Mark Interactive gegründet und eine eigene 3D-Engine entwickelt.

Der Clou der Alliance-Engine ist die Berechnung von Licht und Nebel, da diese laut Entwickler physikalisch korrekt dargestellt werden. Dank spezieller Algorithmen wirken Gelände und Gegenstände wesentlich plastischer als mit herkömmlichen 3D-Engines, bei denen Spielwelten trotz aller technischen Finessen künstlich erscheinen. Die Alliance-Engine bietet zudem eine extrem hohe Sichtweite und spektakuläre Wetter- und Partikeleffekte. Mit Letztgenannten setzen Entwickler Einschüsse und Explosionen realistisch in Szene.

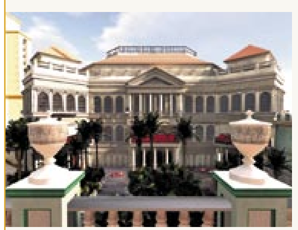


... im Vergleich mit



Ghost Recon: Advanced Warfighter

- **SCHAUPLATZ** Während **Ghost Recon** nur in einer urbanen Umgebung Lateinamerikas spielt, reisen Sie mit **Alliance: The Silent War** durch die Welt und Zeit.
- **ARSENAL** Auch hier hat **Alliance: The Silent War** die Nase wohl vorn. Rund 200 verschiedene Waffen sollen verfügbar sein. **Ghost Recon** bietet etwa ein Dutzend Knarren.
- **BALLISTIK** **Alliance: The Silent War** berechnet laut der Entwickler die Waffenballistik korrekt. **Ghost Recon: Advanced Warfighter** ist diesbezüglich eher an reiner Action orientiert. Kugeln fliegen auch auf große Distanz stets genau geradeaus.



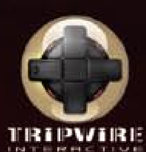
- **GRAFIK** Das Demovideo der neuen Alliance-Engine ist viel versprechend. Das gezeigte Gameplay-Video erreicht jedoch (noch) nicht die Qualität von **Ghost Recon**. Bis zum Erscheinungstermin bleibt für **Alliance: The Silent War** aber noch genügend Zeit für eine Glanzpolitur.
- **TEAM-ASPEKT** Im Einzelspielermodus scheint **Alliance: The Silent War** eher ein klassischer Solo-Shooter zu werden, während **Ghost Recon** ein Teamspiel ist.


BOLD
GAMES

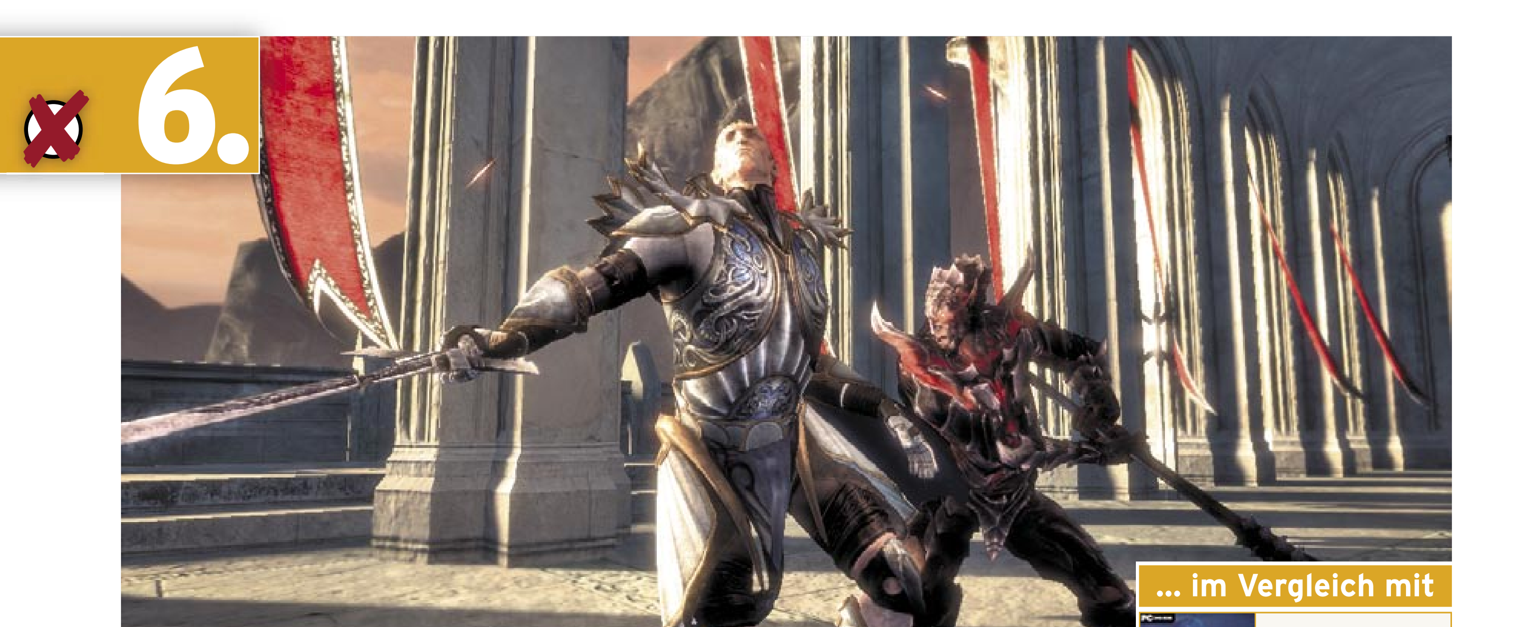

POWERED BY
UNREAL
TECHNOLOGY


BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION


frogster
INTERACTIVE PICTURES


TRIPWIRE
INTERACTIVE

6.


KAMPF STATT KRAMPF Das variantenreiche Kampfsystem setzt auf taktische Schwertduelle anstatt tumber Hau-drauf-Action.

Elveon

Das actionreiche Elben-Epos sorgte auf der E3 für Furore. Wir haben uns das optisch opulente Abenteuer näher angeschaut.

Während die Elben in Tolkiens **Der Herr der Ringe** kurz vorm Exitus stehen und in anderen Computerspielen bisher nie über unbedeutende Nebenrollen herauskamen, dreht sich beim Action-Rollenspiel **Elveon** alles um die sagenumwobene Rasse. „Wir erzählen die Geschichte der Elben vom Anfang bis zu ihrer Blütezeit", erklärt uns Lead-Designer Slavo Hazucha, der seit knapp fünf Jahren in Bratislava an dem Fantasy-Drama arbeitet.

Um die genaue Story macht 10tacle noch ein Geheimnis, sicher ist nur: Sie übernehmen die Rolle eines elbischen Kriegers und kämpfen sich durch eine riesige Fantasywelt. „Taktische Schwertkämpfe und eine fesselnde Hintergrundgeschichte stehen dabei klar im Mittelpunkt", so Hazucha. Der es auch gar nicht gern hört, wenn man **Elveon** als Action-Rollenspiel bezeichnet: „Streng genommen ist es ein Action-Spiel mit Rollenspielelementen, bei dem der Action-Part klar überwiegt." Die Kämpfe laufen sehr variantenreich ab und beschränken sich nicht auf stupides Maus-Dauergeklicke. Diverse Angriffs- und Verteidigungs-Combos und je nach Charakterentwicklung auch Special Moves sollen für Abwechslung sorgen. Letztgenanntes schafft die atemberaubende Grafik locker. Basierend auf der **Unreal**-Engine **3** bietet sie eine beeindruckend-detaillierte Naturdarstellung und monumentale Architektur. Dynamische Tag- und Nachtwechsel, abknickende Grashalme oder von Baumwipfel zu Baumwipfel flatternde Vögel generieren reichlich Atmosphäre.

Neugierig geworden? Auf der Games Convention in Leipzig (24.-27. August) darf jedermann einen Level anspielen. (cs)

Entwickler: 10tacle Studio Bratislava
Anbieter: 10tacle
Termin: Sommer 2007

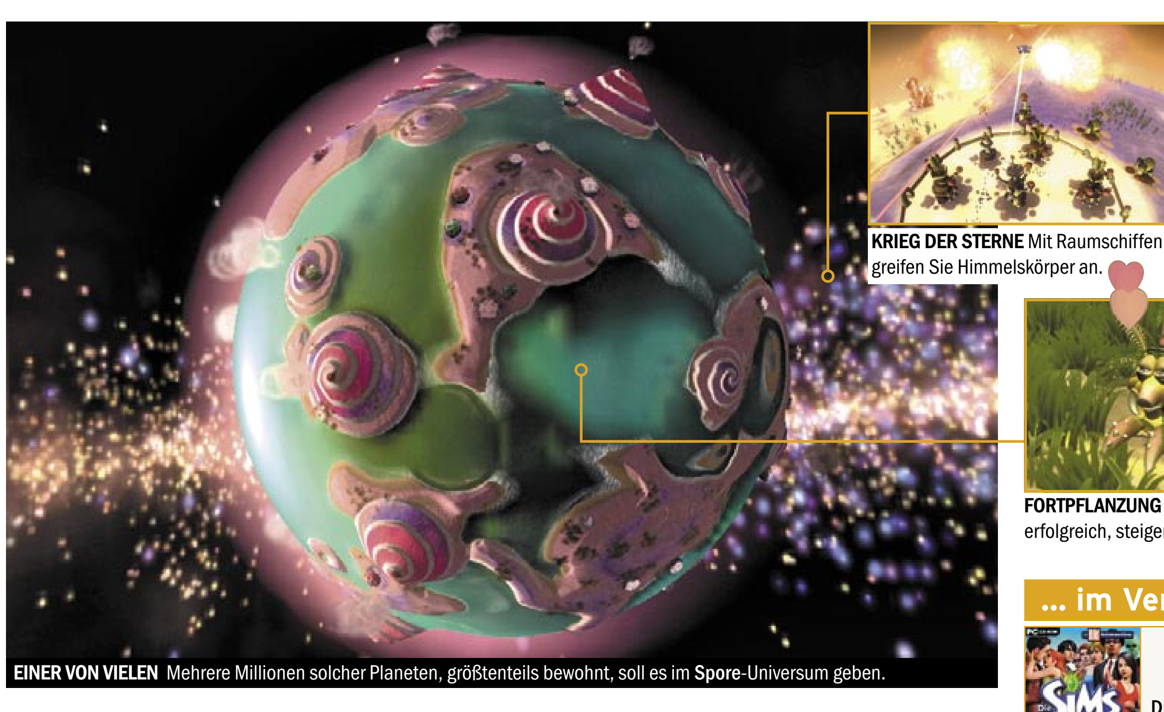
... im Vergleich mit

Enclave

- **STORY** Die Geschichte des Elben-Epos ist noch nicht komplett enthüllt, gilt aber als eine der Gameplay-Stützen. Bei **Enclave** kämpfen Sie wahlweise für die Mächte der Finsternis oder des Lichts um die Vorherrschaft in einer Fantasywelt.
- **KÄMPFE** Während **Enclave** ein ordentliches, aber recht simples „Hau-drauf-Spiel" ist, macht das Kampfsystem von **Elveon** einen variantenreicheren Eindruck.
- **ROLLENSPIEL-ELEMENTE** **Elveon** verspricht eine dynamische Charakterentwicklung, Kampffähigkeitensteigerungen, aufrüstbare Waffen und diverse Quick-Items für die Kämpfe. **Enclave** ist intensiveres Rollenspiel als **Elveon** und bietet mehr Charakterklassen oder Zaubersprüche, weswegen das Kampfsystem dünn ausfällt.
- **GRAFIK** Klarer Punktsieg für **Elveon**. Eine derart detaillierte Spielwelt inklusive authentischer Physik-Engine bieten nur wenige Titel. **Enclave** sieht man sein Alter (2003) hingegen massiv an.


SCHNITTIG Die Schwertkämpfe sind ein Hauptbestandteil von **Elveon**.


NATUR PUR Die üppige Vegetation macht einen sehr wirklichkeitsnahen Eindruck.



EINER VON VIELEN Mehrere Millionen solcher Planeten, größtenteils bewohnt, soll es im **Spore**-Universum geben.



7.



KRIEG DER STERNE Mit Raumschiffen greifen Sie Himmelskörper an.



FORTPFLANZUNG Balzt Ihre Kreatur erfolgreich, steigen Herzen in die Luft.

Spore

Sims treffen Civilization trifft Sim City: Auf einzigartige Weise simuliert Spore ein komplettes Universum.

Ganze Städte und sogar die Erde hat er bereits detail- und erfolgreich simuliert, dazu das Leben von Ameisen und Menschen: Dass **Sims**-Erfinder Will Wright für sein nächstes Spiel nach den Sternen greift, ist nur konsequent.

Spore simuliert das Leben von einer Amöbe in der Ursuppe bis zum Volk von Raumfahrern und verheißt nahezu unendliche Vielfalt: Mit großer gestalterischer Freiheit bestimmen Sie ab der zweiten von sechs Entwicklungsstufen die Anatomie Ihrer Schützlinge und geleiten sie durch die Evolution. So groß sei die Zahl der Körper-Parameter, ist Wright sicher, dass man zwar die von einem anderen Spieler erstellte Rasse ähnlich nachbilden, nicht aber exakt kopieren könne.

Ausgehend von der erwähnten Ursuppe erwartet Sie eine erstaunliche Mischung aus Elementen Wrights bisheriger Spiele. In den beiden ersten Phasen peppeln Sie wie in **Die Sims** eine Kreatur auf und stillen lebensnotwendige Bedürfnisse: Nahrung, Fortpflanzung, Arterhaltung; es folgen eine Herde, vergleichbar mit **Sim Ant**, und Stadtentwicklung wie in **Sim City**.

Die Größe der Maßstäbe ist es, die **Spore** so viel versprechend macht: Nach erfolgreicher Weltraumforschung in der fünften Phase brechen Sie am Steuer des ersten Raumschiffs Ihrer Zivilisation in die Weiten des Alls auf – ein Universum mit etwa einer halben Million Sonnensystemen, die im Schnitt je vier Planeten fassen; eine unvorstellbare Zahl von Welten für Erkundung, Diplomatie und sogar interstellare Kriege. (js)

Entwickler: Maxis
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 2. Quartal 2007

... im Vergleich mit

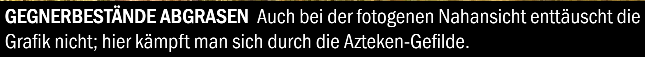
Die Sims 2

- **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ** Soziale Interaktionen simulierte bereits die KI von **Sims 2**. **Spore** geht drei Schritte weiter und bildet die Beziehungen in einem kompletten Universum nach.
- **VERSPIELTERE OPTIK** Noch verspielter und comichafter wirkt die Grafik von **Spore** verglichen mit **Sims 2** – was auch an den schrägen Kreaturen liegt.
- **AUSTAUSCH IM INTERNET** Über das Internet sollen Spieler mit einem leicht zugänglichen System Kreaturen und Welten tauschen können, ähnlich wie Möbel und Häuser in **Sims 1** und **2**.
- **NICHT NUR FRIEDLICH** Abgesehen von milden Raufereien war **Sims 2** frei von Kämpfen. In **Spore** bekriegen Sie dagegen andere Planeten und Spezies, wenn Ihnen der Sinn danach steht.
- **KEIN MULTIPLAYER-MODUS** Ein echtes Multiplayer-Element, abgesehen von der beschriebenen Tauschbörse, gibt es in **Spore** genau wie in **Die Sims 2** nicht.

Vielfalt der Kreaturen



8.

GEGNERBESTÄNDE ABGRASEN Auch bei der fotogenen Nahansicht enttäuscht die Grafik nicht; hier kämpft man sich durch die Azteken-Gefilde.



KLAR SCHIFF Hunderte von Sonderfähigkeiten und tausende von Items sollen dafür sorgen, dass die Motivation nicht so schnell auf Grund läuft.

Loki

Da hat's wieder geklickt: Mit vier Rollenspiel-Helden metzeln Sie in Diablo-Manier quer durch antike Mythologien.

Es gibt eine Menge altes Zeug, vor dem man sich heute noch ziemlich gut fürchten kann. Das wissen wir nicht erst seit Karaoke-Erlebnissen mit Schlagern der Siebzigerjahre; jahrtausendealte Mythologien haben auch manchen Schrecken auf Lager. Und zugleich lizenzgebührenfreie Szenarien mit hohem Wiedererkennungswert für Spielemacher. **Loki** ist nach einem nordischen Gott benannt, im Laufe der Kampagne machen Sie auch mit Schauplätzen und Sagengestalten der Ägypter, Azteken und Griechen nähere Hack&Slay-Bekanntschaft. Da erlebt man zum Beispiel die Belagerung von Troja, ist beim Ragnarök live dabei und trifft auf Mythologie-Prominenz wie Achilleus, Thor, Minotaurus oder Fenriswolf.

Spielerisch orientiert sich **Loki** am Action-Rollenspiel-Klassiker **Diablo 2**, inszeniert das Akkord-Geplätte von über hundert Monstertypen aber mit einer ziemlich fit wirkenden 3D-Grafik-Engine. Vier Charaktere stehen zur Wahl: Der nordische Kämpfer und der griechische Krieger stillen vor allem die Nahkampf-Gelüste, während Azteken-Schamane und ägyptischer Magier sich eher aufs Zauberhafte verlassen. Um die 200 Zauberformeln und Spezialfertigkeiten versprechen eine interessante Charakterentwicklung.

Bauteile für Wunderwaffen

Zufällige Level-Generierung und Schätze-Verteilung sollen zu wiederholtem Durchspielen anregen. Bei der Item-Sammelleidenschaft ist Kreativität angesagt: In Schmieden können Sie individuelle Waffen durch Kombination zweier Einzelteile zusammenbasteln, zusätzlich verarbeitete Runen sorgen obendrein für magische Nebenwirkungen.

Im kooperativen Mehrspieler-Modus gibt man online mit seiner Ausrüstung an und schließt sich in Gruppen zusammen, um gemeinsam auf Monster- und Schatz-Jagd zu gehen. Wer unbedingt mit einem Mitmenschen kämpferisch klären will, wer denn nun den stärkeren Charakter hat, darf sich auf speziellen Gegner-gegen-Gegner-Schlachtfeldern austoben. (hl)

Entwickler: Cyanide
Anbieter: Crimson Cow
Termin: 4. Quartal 2006

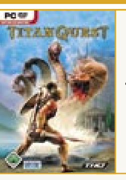
Kennzeichen D: Warten auf den Altmeister

Das Action-Rollenspiel-Genre ist wie kein anderes von Blizzards Diablo-Serie inspiriert. Aber warum wird die nicht fortgesetzt?

Es ist schon fünf Jahre her, seit Blizzard mit der **Diablo 2**-Erweiterung **Lord of Destruction** seine höllisch suchterzeugende Mutter aller Action-Rollenspiele zuletzt fortsetzte. Das überfällige **Diablo 3** mit 3D-Technik wurde durch den Abgang leitender Team-Mitglieder (die zum Beispiel die **Hellgate**-Heimat Flagship Studios gründeten) zurückgeworfen. Derzeit gedeiht das nächste **Diablo** im Blizzard-Hauptquartier in Irvine, wo auch **World of Warcraft** entstand. Die Frage nach einer offiziellen Ankündigung lautet also eher „Wann" als „Ob".

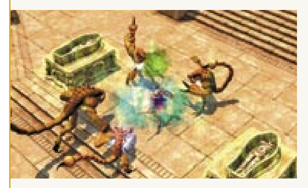


... im Vergleich mit



Titan Quest

- **SZENARIO** Die Spiele haben's mit der Antike: Ägypten und Griechenland bieten beide, **Titan Quest** führt Sie außerdem nach Asien, während **Loki** Abstecher in nordische Gefilde und Azteken-Dschungel macht.
- **TECHNIK Loki** und **Titan Quest** gucken sich einiges bei **Diablo** ab, aber nicht die alte Pixel-Grafik – die Herausforderer vertrauen auf moderne 3D-Engines.



- **CHARAKTERKLASSEN** Vier Helden (Kämpfer, Krieger, Schamane, Magier) stehen in **Loki** zur Wahl. Beim flexiblen **Titan Quest** kombiniert man mehrmals im Spielverlauf verschiedene Berufsrichtungen (etwa Gauner, Jäger, Pyromant, Krieger), wodurch rund zwei Dutzend Charakterklassen-Varianten entstehen.
- **ITEM-SPEZIALITÄTEN** Die Zufälligkeit ist bei **Titan Quest** eingeschränkt, denn von Gegnern lassen sich nur Gegenstände erbeuten, die diese auch verwendet hatten. In **Loki** fabrizieren Sie Spezialwaffen aus einzelnen Komponenten.
- **MULTIPLAYER** Beide Spiele sind höchst kooperativ: Bis zu sechs Spieler bilden bei **Titan Quest** eine Gruppe, die genaue Anzahl für **Loki** steht noch nicht fest.

9.

ECHTZEIT-TRÄNEN Der Höhepunkt der fast fünf Minuten langen Technik-Demo: Mary zieht einen Revolver und weint – in Echtzeit berechnet und einzigartig glaubwürdig.

Heavy Rain

Die Fahrenheit-Macher Quantic Dreams wollen durch unerreicht lebendige Charaktere eigene Welten schaffen.

Wenn Computerspielfiguren lippensynchron sprechen und grundlegende Empfindungen – Wut, Freude – sich in ihren Gesichtern spiegeln wie etwa in **Half-Life 2**, galt das als ziemlich fortschrittlich – bis zur E3 dieses Jahres. Dort überraschte eine leise Bildschirmdarbietung von Quantic Dreams (**Fahrenheit**) die Zuschauerschaft mit einem noch nie da gewesenen emotionalen Repertoire, einer fünf Minuten langen Demonstration, wie glaubwürdig Spielecharaktere von morgen sein können.

Die Demo

Mary Smith ist 24 Jahre alt und Schauspielerin, sie lächelt verlegen und reibt unsicher die Knie aneinander, als sie sich im Castingroom setzt, um für eine Rolle im Filmprojekt Heavy Rain vorzusprechen. Dann beginnt sie zu spielen, eine von ihrem Partner hintergangene Frau, und sie tut es mit solcher Intensität, dass man gebannt und berührt zuschaut – dem feinen Mienenspiel, der fließend natürlichen Körperbewegung, den Tränen der Verzweiflung, die die Wangen hinablaufen.

Was gute Darsteller durch ihre Performance schaffen, beschreibt Quantic-Dreams-Chef David Cage als „Welten kreieren". Das sollen wie in einem Film auch die Figuren im Spiel **Heavy Rain**, und zwar in Echtzeit. Cage verspricht „Situationen wie im wirklichen Leben mit natürlichen Charakteren"; **Heavy Rain** soll realistischer sein als **Fahrenheit**, dessen Handlung gegen Ende ins unglaubwürdig Übernatürliche abdriftete. Das neue Spiel sei ein „sehr dunkler Filim-Noir-Thriller mit erwachsener Thematik". Weitere Einzelheiten über die Geschichte verschweigt Cage.

Wichtigstes Ziel des Studios sei, das Erlebnis zu intensivieren, dazu bediene man sich auch einiger Elemente von **Fahrenheit**. Cage „**Fahrenheit** erweiterte das traditionelle Abenteuer-Genre bereits um viele neue Features wie das Action-System, mehrere Perspektiven zugleich und eine verwinkelte Handlung. **Heavy Rain** enthält zusätzlich fortschrittliche Physik und künstliche Intelligenz, realistische Charaktere und lebendige Umgebungen."

Wermutstropfen: Das Spiel erscheint nicht vor Herbst 2008. (js)

Entwickler:	Quantic Dreams
Anbieter:	Noch nicht bekannt
Termin:	Herbst 2008

... im Vergleich mit



Fahrenheit

- **UNGEWÖHNLICH** **Heavy Rain** soll sich wie **Fahrenheit** abseits ausgetretener Adventure-Pfade bewegen.
- **CHARAKTERE** Schon in **Fahrenheit** skizzierte Quantic Dreams die Charakterzüge aller Figuren detailreich und glaubwürdig. Bedingt durch die ältere Grafik-Engine spiegelte sich das jedoch nicht in deren optischer Darstellung wider – das will **Heavy Rain** ändern.
- **PHYSIK** David Cage beschreibt die Spielwelt von **Heavy Rain** als „vollständig interaktiv"; fortschrittliche Physik-Routinen sind der Motor. In **Fahrenheit** konnte man dagegen nur mit vorgegebenen Objekten interagieren.
- **WIEDERSPIELBARKEIT** Die Handlungen des Spielers sollen den Verlauf der **Heavy Rain**-Geschichte maßgeblich ändern – und für noch höhere Wiederspielbarkeit als bei **Fahrenheit** sorgen.
- **REALISMUS** Einen insgesamt glaubwürdigeren Hintergrund verheißen die Entwickler – ohne Übernatürliches.

10.

TOP GUN Normalerweise gehen F-14 Tomcats auf dem Flugzeugträger nieder. In dieser Mission gilt es aber, ein Ultraleicht-Flugzeug darauf zu parken.

DER VERLEIHT FLÜGEL Beim Red Bull Air Race durchfliegen Sie mit Ihrer wendigen Maschine einen abgesteckten Hindernisparcours.

WASSERRATTE Seit über 60 Jahren landet die gute alte Grumman G-21A Goose sowohl auf normalen Pisten als auch auf dem Wasser.

Flight Simulator X

Nach einem Vierteljahrhundert mausert sich die einstige Hardcore-Simulation endlich zu einem richtigen Spiel.

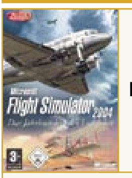
An Microsofts **Flight Simulator**-Serie scheiden sich seit rund 25 Jahren die Geister. Während die einen begeistert in Echtzeit von Frankfurt nach Los Angeles jetten und genüsslich in New York einen Tankstopp einlegen, winkt der Rest gelangweilt ab – kein Wunder, schließlich konnte man bislang nur von A nach B düsen. Die Szenarien entsprangen allenfalls der eigenen Fantasie. Mit der zehnten Auflage ist Microsoft auf dem besten Weg, auch das zweite Lager für die Faszination Fliegen am PC zu begeistern. Denn der **Flight Simulator X** wartet zum ersten Mal mit richtigen Missionen auf, die nichts mit den wenig inspirierten Flugabenteuern früherer **Flight Simulator**-Titel gemein haben. Über 55 knifflige Einsätze erwarten Sie in der Pilotenkarriere. So sollen Sie beispielsweise mit dem Helikopter Arbeiter von einer brennenden Bohrinsel retten, die jeden Augenblick zu explodieren droht. Gelingt es Ihnen, bei all dem Rauch sicher auf der winzigen Plattform zu landen? Ebenfalls unter Zeitdruck geht es beim nächsten Auftrag zu, wo Sie rasch Hilfsgüter in den Kongo transportieren sollen. Auf ausgeprägtes fliegerisches Geschick kommt es im Red Bull Air Race an. Hier gilt es, einen Hindernisparcours zu absolvieren – inklusive Loopings.

Brillantere Optik dank Vista

Auf technischer Seite setzt der **Flight Simulator X** ganz auf Microsofts kommendes Betriebssystem Windows Vista und ist somit für DirectX 10 optimiert. Zu den optischen Verbesserungen gegenüber dem **Flight Simulator 2004** gehören unter anderem animierte Tiere, fahrende Autos und Schiffe sowie deutlich mehr Landschaftsdetails. Wermutstropfen: Wer unter Windows XP abhebt, nimmt ein paar Abstriche bei der Grafikqualität in Kauf. Den eigenen Hangar füllen sowohl von früher bekannte Maschinen wie die Boeing 747 als auch über ein Dutzend neuer Flieger, etwa die DeHavilland DHC-2 Beaver, die Grumman G-21A Goose, die Air Creation 582SL Ultraleicht oder die Maule M7-260C Orion, die mit den am Rumpf montierten Skiern mühelos auf verschneiten Äckern und zugefrorenen Seen landen kann. Ansonsten warten über 24.000 Flughäfen auf Ihren Besuch, an denen Sie KI-gesteuerte Fluggastbrücken oder fahrende Tankwagen antreffen. (bb)

Entwickler: ACES Studios
Anbieter: Microsoft
Termin: Ende 2006

... im Vergleich mit



Flight Simulator 2004

- **AUFTRÄGE** Abgesehen von den Trainingssitzungen gibt es im **FS 2004** keine richtigen Abenteuer. Die zehnte Auflage der Serie wartet hingegen mit über 55 richtigen Missionen auf.
- **UMWELT** Die Umwelt des neuen **FS X** wirkt lebendiger als im **FS 2004**. Unter den Tragflächen erblicken Sie nicht nur detailreichere Landschaften, es rennen auch Tiere durch die Wälder, Autos befahren die Straßen und Vögel flattern durch die Lüfte.
- **ADD-ONS** Beim **FS X** will Microsoft das Einbinden von Third-Party-Add-ons vereinfachen. Ob die zahlreichen Erweiterungen für den **FS 2004** zum **FS X** kompatibel sind, ist noch offen.
- **FLUGZEUGE** Ähnlich wie der Vorgänger bietet auch der **Flight Simulator X** eine bunte Mischung ziviler Fluggeräte, darunter über ein Dutzend neue.
- **MULTIPLAYER** Steuerte im **FS 2004** jeder Spieler seinen eigenen Jet, stehen im Multiplayer des **FS X** diverse Berufe zur Wahl – vom Kopiloten bis zum Fluglotsen.

Wir installieren Original Windows® Software vor.

HighEnd PC

mit Nvidia GeForce 7900GT
(256bit) 512MB DDR-3 TV-Out DVI
„Overclocking Modell“ ... ***(550 core/1400 memory)***
... keine ist schneller

- **Motherboard mit Intel 945P Chipsatz, 3 Jahre Garantie mit integriertem 7,1 Sound und Gigabit-Lan von**
  FOXCONN
- **Hochwertig verarbeitetes, schraubloses Gehäuse von**
  FOXCONN
- **Intel Pentium 4 Dualcore Prozessor 930 3,0GHz ***
  2x2 MB Cache, 800MHzFSB
- **2 GB Speicher DDRII PC667 CL4 (2x1 GB Dualchannel)**
- **250 GB SATAII Festplatte**
- **16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner**
- **DVD-Laufwerk**
- **Microsoft Windows® XP Professional**

Microsoft CERTIFIED Partner



www.microsoft.com/germany/original



Abbildung ähnlich

**auf Wunsch auch mit Übertaktung (2 x 3,71 GHz) für € 150,00 möglich (bei voller Garantie)*

€ 1299,90

MultiMedia Home PC

Holen Sie sich die digitale Zukunft mit
Microsoft Windows® XP Media Center Edition
in Ihr Wohnzimmer

sehen Sie fern ...
nehmen Sie Filme auf ...
hören Sie Musik ....
archivieren Sie Ihre Fotosammlung...
brennen Sie DVDs ...
surfen Sie im Internet ...

.... alles mit einem einzigen Gerät





Microsoft CERTIFIED Partner

Windows XP Media Center Edition

edel verarbeitetes Aluminium Gehäuse mit verspiegelter Teilfront mit Displayanzeige und Multimedia Fernbedienung

www.microsoft.com/germany/original

- **Motherboard mit NF3 Chipsatz 3 Jahre Garantie mit integriertem 5.1 Sound von**
  FOXCONN WinFast®
- **AMD Sempron 3100+**
- **512 MB Arbeitsspeicher**
- **250 GB Festplatte**
- **TV-Karte für Empfang von DVB-T und Kabel/Antenne**
- **Grafikkarte mit TV-Out, DVI, HDTV ready**
- **Microsoft Windows® XP Media Center Edition**

€ 799,90



Microsoft® Office 2003 Basic Vollversion - vorinstalliert auf Ihren PC
Die ideale Ergänzung für den HighEnd PC oder MultiMedia Home PC

schreiben Sie z.B. Ihre Briefe mit Word
oder machen Sie Ihre Kalkulationen mit Excel
bequem von Ihrer Wohnzimmercouch aus. **€ 199,90**



www.microsoft.com/germany/original





joy-it Produkte finden Sie im ausgesuchtem Fachhandel
47506 Neukirchen-Vluyn
Telefon 02845-936015 Fax 02845-936029

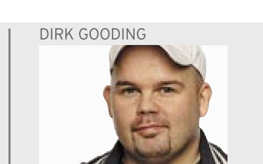
TEST

PETRA FRÖHLICH



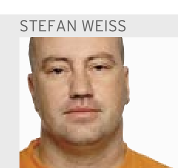
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Half-Life 2: Episode 1
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein Rockstar-Tischtennis auf PC
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis und C&C Tiberium Wars

DIRK GOODING



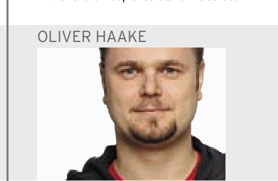
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Oblivion – alles andere bleibt derzeit liegen
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rise & Fall – Skirmish ist besser als die Kampagne
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Endlich alle fünf Sopranos-Staffeln zu schauen

STEFAN WEISS



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Empire at War (Steiner Mod)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rome: Alexander
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den näher rückenden Urlaub

OLIVER HAAKE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: FIFA Fussballweltmeisterschaft 2006
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein WM-Ticket für meine Frau bekommen
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deutschland als Weltmeister 2006

THOMAS WEISS

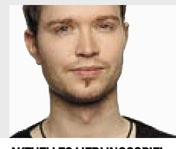


AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: So kurz wie spaßig: Half-Life 2: Episode 1
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: X-Men: Das offizielle Spiel
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Üblichen: Alan Wake, Hellgate: London

CHRISTIAN SAUERTEIG

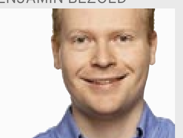
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Half-Life 2: Episode One
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die langen Steam-Ladezeiten.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Seinen Urlaub ... und tschüß!

FELIX SCHÜTZ



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Dreamfall – The Longest Journey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Immer noch kein Psychonauts 2 angekündigt!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London

BENJAMIN BEZOLD



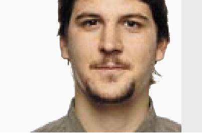
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Flight Simulator 2004
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Battlefield 2: Armored Fury
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might and Magic

JUSTIN STOLZENBERG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Fußball
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein HDTV über Kabel an meinem Wohnort
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: X-Twins, solange es windstill ist.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Eets - super Idee nur mittelmäßig umgesetzt.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Ende des Sommers in der derzeitigen Form.

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Windeln wechseln
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Das Baby kam ohne Handbuch zur Welt
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Eine Nacht zum Durchschlafen

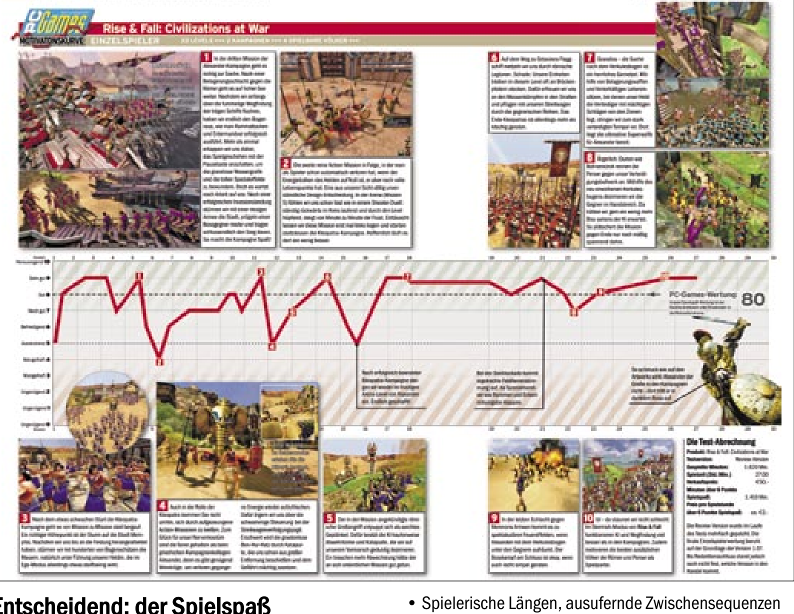
RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3 (Es gibt nichts Besseres)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Fahne von Portugal im Nachbargarten
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5

BEISPIEL: X3: REUNION

BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4

BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE



BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

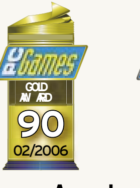
- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragenden Spielen erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

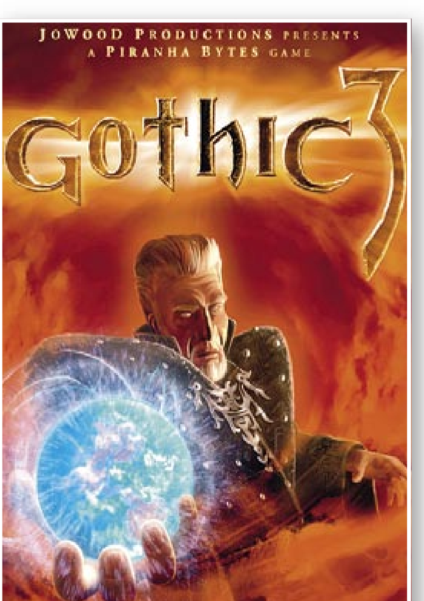
Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3

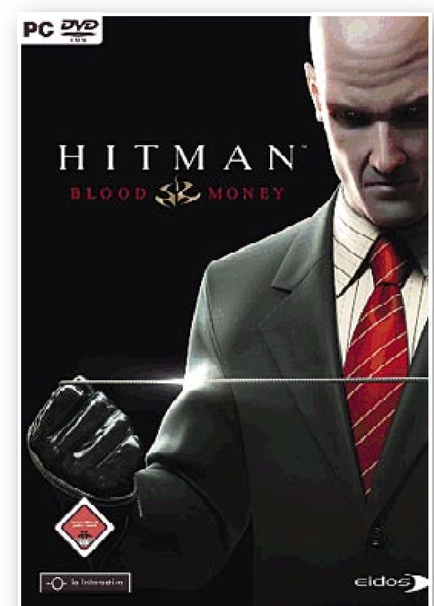


Das ist Ihr Spiel!

Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



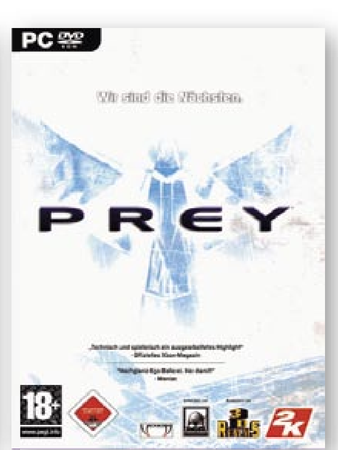
Gothic 3
Wo Gothic drauf steht, ist auch Gothic drin! Das gilt natürlich auch wieder für den dritten Teil des Rollenspiel-Blockbusters. Das bekannte Spielgefühl bleibt trotz neuer Grafik-Engine erhalten, alte Tugenden wie Entscheidungsfreiheit und eine glaubwürdige Spielwelt wirken auch im dritten Teil unverfälscht. Die Umgebungen wirken noch lebendiger, in Städten gibt es deutlich mehr Details zu begutachten, etwa bei den Tagesabläufen der Bewohner. Und die neuen Zaubereffekte machen optisch eine Menge her. Nie sah die Welt von Gothic schöner aus. Super!
Prämiennummer: 003028



Hitman: Blood Money
Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück. Seine Auftraggeber entlohnen ihn mit harter Währung. Wie Nummer 47 das Geld ausgibt, beeinflusst den Weg zum Ziel. Die Waffen, die dem Hitman zur Verfügung stehen, bescheren Ihnen ein einzigartiges Spielerlebnis. Nicht zuletzt dank der neuen Version von IO-Interactives Glacier-Engine und viel schwarzem Humor ist **Hitman: Blood Money** das bislang packendste Abenteuer der preisgekrönten Serie.
* Die Ausweiskopie des Prämienempfängers ist notwendig.
Prämien-Nr.: 002997



Spellforce 2
Eine zauberhafte Mischung aus Strategie und Rollenspiel! Eine fantastische Welt mit traumhaft schöner Kulisse und einem epischen Soundtrack erwartet Sie.
Prämien-Nr.: 002896



Prey
Atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und extrem spannend! Erscheint: 31.07.2006.
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämien-Nr.: 002947



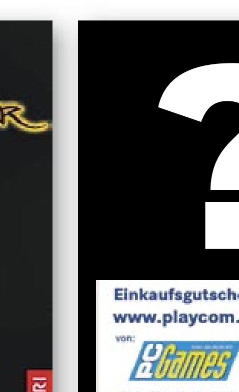
GTR 2
Noch realistischer als der Vorgänger, aber um einiges einsteigerfreundlicher. 140 hochdetaillierte Rennwagen und 34 Strecken erwarten Sie. Renn-Feeling pur!
Prämiennummer: 003030



Rush for Berlin C.E.
Ein spektakuläres Echtzeit-Strategie-Epos mit nahezu fotorealistischer Optik. Die Collector's Edition enthält unter anderem auch eine Adler-Statue aus Metall.
Prämiennummer: 002999



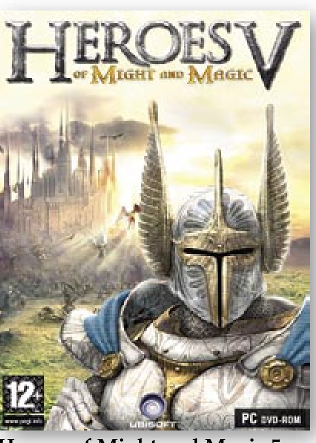
Rise & Fall: Civilizations at War
Spielen Sie Geschichte! Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und kämpfen Sie um die Krone der Antike!
Prämiennummer: 002995



Neverwinter Nights 2
Ein D&D-Rollenspiel der KotOR2-Macher - wieder mit Party, deutlich schönerer Grafik, komfortablerem Editor und mehr Einzelspielerspaß.
Prämiennummer: 003029



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein!
Prämiennummer: 002918



Heroes of Might and Magic 5
Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Multiplayer-Features und fesselnde Rollenspiel-Elemente.
Prämiennummer: 002998

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 35

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



SCHLACHTFEST Wenn Sie alle Upgrades erforscht haben, sehen die Einheiten in **Rise & Fall** auch in der Nahansicht richtig gut aus.

Rise & Fall





Civilizations at War | Midways Mix aus Action und Echtzeit-Strategie tritt in den Ring und beschert eine Überraschung: Skirmish ist besser als die Kampagne.

Sandalenfilme aus Hollywood waren in den Sechzigerjahren groß in Mode. Legendäre Schauspieler wie Kirk Douglas oder Peter Ustinov traten in Großproduktionen der Zelluloidindustrie auf, bei denen in quietschbunten und historisch eher freizügig umgesetzten Szenarien der Antike mit tausenden von Statisten in die Schlacht gezogen wurde. In moderneren Kinostreifen wie **Braveheart** (Mel Gibson) oder **Troja** (Brad Pitt) scheut man sich nicht, solche Massengemetzel so zu zeigen, wie sie wohl wirklich waren – düster, brutal, grausam. Midways neues Computerspiel **Rise & Fall: Civilizations at War** wagt sich daran, beides zu vermischen: Farbenfrohe Kulissen treffen auf martialische Kampfszenen, gepaart mit sehenswerter Grafik und bombastischer Soundkulisse.

Reiseziele

Griechenland oder Ägypten? – vor dieser Frage stehen alljährlich urlaubshungrige Touristen. Im Kampagnenmodus von **Rise & Fall** gilt das Gleiche: Wahlweise auf Seiten von Alexander dem Großen oder der ägyptischen Königin Kleopatra ziehen Sie in die Schlacht. In insgesamt 22 Missionen haben Sie Zeit, große Armeen aufzubauen, um sich gegen Perser und Römer zu behaupten. Doch anders als in Spielen wie **Age of Mythology** oder **Rome: Total War** betrachten Sie das Geschehen nicht nur aus der strategischen Ansicht, nein, Midway holt Sie als Spieler mitten in die Schlachten. Genau hier liegen sowohl Spaß als auch Frust begraben: Mit simpler Tastatur- und recht schwammiger Maussteuerung schnetzeln Sie sich durch feindliche Bataillone wie durch Wackelpudding, begleitet von orchestraler Musik und fetter Sounduntermalung, die absolut kinoreif ist. Dabei nimmt der Energiebalken am oberen linken Bildrand stets ab, wenn Sie zuschlagen oder Schaden erleiden – ist er gar auf null, endet die Schnetzelorgie und Sie steuern die Figur wie eine gewöhnliche Strategie-Einheit. Sporadisch im jeweiligen Level platzierte Weinkrüge füllen den Energiebalken wieder auf. So weit, so gut – problematisch ist die Sache aber aufgrund der Tatsache, dass Sie als Spieler in vielen Levels nicht die Wahl haben, ob Sie diesen Modus benutzen möchten oder nicht. In der vierten und fünften Mission des Alexander-Feldzuges etwa behaupten Sie sich zwangsweise in der Action-Ansicht. Dummerweise haben Sie eine solche Mission automatisch verloren, sobald die Energieanzeige aufgebraucht ist. So verfluchten wir förmlich im Test Alexanders Kampf in einer persischen Gladiatorenarena: Der knackige Schwierigkeitsgrad und die Tücken der Steuerung (die Figuren lieben es, an Ecken und Objektkanten hängen zu bleiben) trieben uns mehr als einmal in den Wahnsinn. Angesichts der nicht enden wollenden Gegnerhorden in der Arena müssten Sie im Sekundentakt auf die Gegner einprügeln, was aber nicht geht, da der Energiebalken durch den Dauerbeschuss feindlicher Bogenschützen viel zu schnell zusammenschrumpft. In der Rolle von Kleopatra ärgert man sich in einer frühen Nachtmission darüber, dass die artistisch aussehende Heldin nicht in der Lage ist, steilere Abhänge runterzulaufen oder zu springen.

> Die Idee ist klasse, Action mit Strategie zu verbinden. Nur schade, dass es in der Kampagne aufgezwungen wirkt.

Ist das was für mich?

Wer es mit historischen Ereignissen genau nimmt, sollte bei **Rise & Fall** beide Augen zudrücken: Eine Kleopatra, die sich mit der Statur einer übertrainierten Bodybuilderin wild durch Gegnerhorden metzelt, wirkt unfreiwillig komisch, genauso wie die in Rosaviolett gekleideten Griechen. Die Schlachten in den Kampagnen machen jedoch einen Mordsspaß, wenn man beispielsweise unter ohrenbetäubendem Kriegsgeschrei mit Infanteristen Mauern erstürmt und mit Belagerungswaffen gegnerische Festungen zertrümmert. Schnell stellt man jedoch fest, dass es in den meisten Missionen genügt, massenhaft Bogenschützen zu produzieren, die von einigen Nahkämpfern zum Schutz sowie zwei, drei Katapulten begleitet werden. Große Belagerungsschlachten gibt es zu wenige und oft überwiegt der Action-Anteil. Dumm, dass sich manchmal ganze Bataillone in der Heldenansicht mit dem Bogen abschießen lassen, ganz so, als stünde man auf dem Jahrmarkt am Schießstand. Generell geht der Computergegner in

Kampagnenzwang gegen Spielerentscheidung: Der Heldenmodus in Rise & Fall

Spätestens seit Spellforce 2 weiß man, wie geschickt man verschiedene Genres miteinander verbinden kann. Rise & Fall schafft das nicht ganz.

DURSTLÖSCHER
Direkt neben dem Energiebalken bekommen Sie Ihre Weinvorräte angezeigt.

FITNESSANZEIGE
Nur so lange Sie genug Energie besitzen, lässt sich der Heldenmodus aktivieren.

VIELSEITIG
Jede Heldenfigur kann zwischen Nah- und Fernkampfwaffe wählen.

BEFEHLSHABER
Mit den gezeigten Tasten kommandieren Sie Ihre Truppen und setzen Spezialfähigkeiten ein.

Heldenleben

Keine Frage, wenn Sie in der Heldenansicht starken Kontrahenten begegnen, wie hier dem persischen Streitelefanten in einer Skirmish-Partie, sorgt das für pure Spannung. Sollte Ihrem Helden dabei die Energie ausgehen, schaltet das Spiel automatisch in die Strategieansicht. Außerdem entscheiden Sie jederzeit selbst, welche Ansicht Sie benutzen wollen. Frustig ist es in den Kampagnen: Die drei Bilder unten stammen aus verschiedenen Missionen, in denen Sie auf Gedeih und Verderb in der Heldenansicht spielen müssen. Wenn Ihnen dort die Energie ausgeht, ist die Mission automatisch gescheitert. Dafür gibt's „Daumen runter!“

SCHNELLFEUER
Muss das sein? Es nervt, 100 Perser unter einem extremen Zeitdruck zu eliminieren.

WACKELIG
Die Fahrt auf dem Streitwagen ist eine Geduldsprobe für Ihre Zielgenauigkeit.



GLADIATOR
Ätzend: In der Arena muss man sich wie in einem 3D-Shooter bewegen, um zu überleben.



RUMS! Sobald eine Rammattacke gestartet ist, hat Ihr Ziel keine Chance mehr, zu entkommen.

SCHNITZARBEIT Im Heldenmodus benötigen Sie nur wenige Schläge, um einen Katapult zu zerstören.

ENTFLAMMT Den Hadeslöwen erhalten Sie erst gegen Ende der Alexander-Kampagne. Dem Gegner heizen Sie damit mächtig ein.

ANGESPITZT Die Kavallerie in **Rise & Fall** reitet zwar keine Gegner nieder, kontert dafür aber Bogenschützen.

VORDERGRÜNDIG Ihr Held steht auch im Menü im Mittelpunkt. Lebens- und Energieanzeige sowie die aktuelle Stufe sind deutlich abzulesen. Gut gelöst: Ein Linksklick auf das Porträt lässt die Kamera sofort zum Helden schwingen.

AUFGEDECKT Die strategisch wichtigen Außenposten finden Sie in der Minimap mit Turmsymbolen gekennzeichnet.

UNSCHEINBAR Die Rohstoffleiste am unteren Bildschirmrand geht fast ein wenig unter.

BAUHERR Rot unterlegte Gebäude oder Einheiten stehen Ihnen noch nicht zur Verfügung. Tooltipps geben Auskunft darüber, was Sie dafür benötigen.

den Kampagnen ziemlich passiv vor – das freut Einsteiger, langweilt aber Profis. Meistens ist es gar nicht nötig, großartige Mauerbollwerke um die Basis zu errichten, es sei denn, das Missionsziel sieht das explizit vor. Dagegen starten andere Missionen, wie etwa der Beginn der Kleopatra-Kampagne, recht unfair, da Sie völlig unvorbereitet gegen eine Übermacht kämpfen. Unschön, wenn dann auch noch spielerische Sackgassen auftreten. Im Test platzierten wir beispielsweise Kleopatra auf einer Mauer, um von dort auf die Gegner zu feuern. Römische Belagerungswaffen zerstörten wenig später unser Festungstor und dabei auch die Leiter, die zur besagten Mauer hochführt. „Kein Problem", denken wir, „setzen wir eben eine neue hin", doch siehe da – Leitern sind in dieser Mission nicht freigeschaltet. Kleopatra, die später den Hafen erreichen soll, sitzt also fest – Pech gehabt, Mission von vorn beginnen. Solche Ausrutscher kommen gottlob nicht oft vor. Viel mehr freut man sich, wenn beispielsweise eine gut vorbereitete Seeschlacht klappt und man mit Entermanövern und Rammattacken etwa die persische Flotte versenkt beziehungsweise erobert.

Käpt'n auf der Brücke

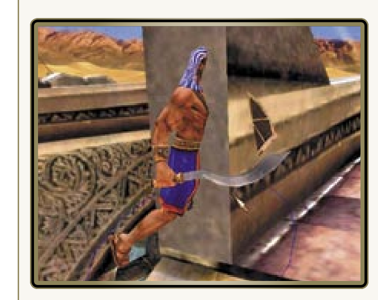
Die dicken und trägen Galeeren im Spiel dienen als schwimmende Kasernen, in denen Sie Schwert- und Speerkämpfer sowie Bogenschützen ausbilden – das gehört seit **Age of Empires 3** schon fast zum guten Ton in Strategiespielen dieser Art. Richtig gut sind die Spezialattacken der Schiffe: Wer Matrosen ausgebildet hat, kann gegnerische Schiffe entern, ein Trommler ermöglicht die Rammattacke. Sobald Ihr Gefährt den richtigen Abstand und Winkel zum Ziel besitzt, genügt ein Mausklick auf den Rammen-Knopf und schon legen sich die Ruderer mächtig in die Riemen, um durch die gegnerischen Planken zu brechen – ein echt fettes Spektakel. Doch keine Sesterze ohne Kehrseite – auch bei diesen Manövern scheitert es häufiger mal in den Kampagnen an der Wegfindung und die Pötte dümpeln erst mal nervenzehrend hin und her, bis sie navigieren, wie Sie es angeordnet haben.

Wo bleibt die Intelligenz?

Mit einem prall gefüllten Energiebalken ziehen wir in eine Mission mit Kleopatra los, um das Umfeld unserer Basis zu erkunden. Dabei entdecken wir mehrere römische Truppen, die gut postiert herumstehen. Sofort zücken wir den Bogen und feuern – was folgt, mutet unfreiwillig komisch an: Die vorn entstandene Lücke schließen Soldaten aus den hinteren Reihen, ganz so, wie man es bei der Bundeswehr

Achillesferse: Bugs

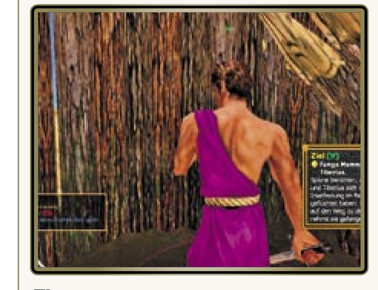
In den Kampagnen von Rise & Fall kommt es häufiger zu üblen Clipping-Fehlern.



Ich stecke fest
Offensichtlich sind die Checkboxen für verschiedene Objekte im Spiel nicht ausreichend definiert – so bleiben Einheiten schon mal an Brückenpfeilern hängen.

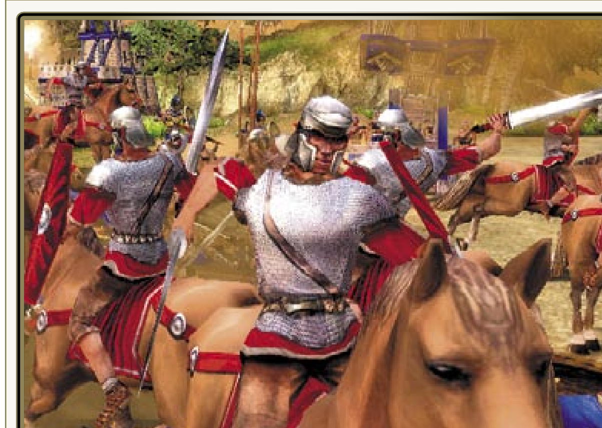


Wo ist die Leiter?
Peinlich, wenn der Einsatztrupp nicht in der Lage ist, seine Leiter aufzurichten. Das gute Stück sitzt in der Wand- und Sandtextur fest.



Eingesperrt
Da staunten wir nicht schlecht: Während eines Gefechts wurde einer unserer Kämpfer durch eine Wand geschoben und blieb dort gefangen.

Kleopatra, die wilde Amazone: der Demolevel von Rise & Fall im Vergleich zur Testversion



In der Demo zu Rise & Fall spielen Sie einen Level aus der Ägypten-Kampagne, der aber in dieser Form gar nicht im fertigen Spiel vorkommt.

Falsches Abbild
Anders als in der Kampagne der Testversion enthält die Demomission zu **Rise & Fall** zusätzliche Tutorial-Elemente, um den Spieler mit der Steuerung vertraut zu machen. Das klappt ganz gut, jedoch gibt der Probelevel ein verzerrtes Bild vom Spiel wieder. Warum? Ganz einfach, bei der Verteilung der energiespendenden Weinkrüge haben es die Entwickler maßlos übertrieben. Dadurch verkommt die Mission zur reinen Action-Orgie, da man fast den gesamten Level mit der kessen Kleo im Alleingang erledigen kann. Da entspricht der Skirmish-Modus in der Demo schon eher dem Spielprinzip der Vollversion.



Abgefüllt
Noch drei Weinkrüge besitzt unsere Kleopatra in der Demomission – in den Kampagnen geht es abstinenter zu.

Zierde fürs Regal: die Collector's Edition

Sammelwütige Spieler bekommen mit der Sonderedition von Rise & Fall eine prall gefüllte Box.

Fünf Euro mehr als die normale Verkaufsversion kostet die Collector's Edition von **Rise & Fall: Civilizations at War**. Dafür finden Sie in der Spieleschachtel neben der Vollversion ein T-Shirt und einen über 100 Seiten dicken Strategie-Guide mit allen wichtigen Informationen zu den Einheiten und Missionen.

Versionswirrwar

Die vorliegende Testversion „sei nicht die Version, die im Handel stehen werde", teilte uns Publisher Midway mit. So kamen während der Testphase schon drei Patches heraus – bis Testschluss war der aktuelle Patch-Stand auf die Version 1.09 beziffert. Die Änderungen betreffen aber bislang nur den Mehrspielerbereich. Weitere Patches sind in der Mache. Die Verkaufsversion erscheint ungepatcht, daher empfehlen wir Ihnen dringend, die im Spiel enthaltene Update-Funktion zu nutzen. Für Internetlose Spieler packen wir in der nächsten Ausgabe den bis dahin aktuellen Patch auf unsere Heft-DVD/CD.

beim Paradeverhalten lernt. Als nur noch ein paar Überlebende übrig sind, beginnen die Gegner endlich, uns anzugreifen.

Wer braucht eine Story?

Nachdem wir uns gut 20 Stunden im regen Wechsel zwischen Begeisterung und Frust durch die Kampagnen gekämpft haben, starten wir den Skirmish-Modus. Nach wenigen Minuten trauen wir unseren Augen fast nicht – hier spielt sich **Rise & Fall** deutlich spannender und strategischer als in den Kampagnen. In einer fast vierstündigen Partie gab es keinerlei Probleme mit ständig festhängenden Einheiten, die Wegfindung funktionierte viel besser und selbst die Schiffe landeten dort, wo sie es sollten (eins der größten Mankos in den Kampagnen). Außerdem ließen sich endlich richtig große Armeen zusammenstellen – eine im Spiel einstellbare maximale Größe von insgesamt 5.000 Einheiten (in der Preview-Version waren es noch 80.000) bringt allerdings auch leistungsstarke PCs ins Stocken. Doch auch mit „nur" 1.000 Soldaten erleben Sie ein unbeschreibliches Schlachtgefühl. Dazu agiert die KI wesentlich fordernder und aggressiver als in den Feldzügen. So dachten wir mehr als einmal, den Gegner schon im sprichwörtlichen Sack zu haben, als er plötzlich an einer anderen Stelle der Karte eine neue Basis aufgebaut hatte oder die passenden Kontereinheiten ins Feld führte. So hätten wir uns das auch in den Kampagnen gewünscht.

Ruhm und Ehre

Wie soll man nun ein solches Spiel werten? Dem genial umgesetzten Schlachtgefühl mit hunderten von Einheiten in prachtvoller Umgebung stehen viele kleine Mängel gegenüber. Reine Action-Spieler fühlen sich auf Dauer gelangweilt und schimpfen über die ungenaue Steuerung, Strategie-Puristen beweisen sich dagegen zwangsweise als Klickfetischisten. Nur wer sich für Elemente aus beiden Genres begeistern kann, wird mit **Rise & Fall** richtig glücklich. Midways erster Gehversuch, Action mit Strategie zu mixen, ist zwar noch wackelig, aber dennoch mit vielen unterhaltsamen Momenten gespickt. (sw)

Des einen Freud ist des anderen Leid: Rise & Fall ist zwiespältig.

Wichtige Spielelemente von Rise & Fall, wie das Ruhmsystem und die Wegfindung, schneiden in den beiden Einzelspielermodi Kampagne und Skirmish unterschiedlich ab. PC Games vergibt dafür Lorbeeren, je mehr, desto besser das Testergebnis.



EHRENHAFT Alle Berater sind freigeschaltet und unser Held auf Stufe zehn – das erleben Sie in der Kampagne nicht, dort gibt es feste Levelgrenzen.



DUMPFBACKEN In der Kampagne wundert man sich, wie dumm manchmal die Gegner sind. Stur rennen sie gegen die Mauern an.



AUFGEREIHT Im Skirmish-Modus bilden selbst große Armeen perfekte Reihen und marschieren brav zum Zielort.

Das Ruhmsystem

Kampagne

Ruhm lässt sich in den beiden Feldzügen nicht so freigiebig anhäufen. Daher sollten Sie schon gut überlegen, wie Sie die gewonnenen Punkte investieren. Das gibt dem Spiel eine schön strategische Note und zählt somit zu den spielerischen Stärken von **Rise & Fall**.



Skirmish

Während Sie in den ersten Spielminuten noch überlegen, welche Berater Sie sich leisten, kommt es gerade bei länger andauernden Partien zur Ruhm-Inflation. In einem Testmatch beispielsweise war unser römischer Held recht bald auf der maximalen Stufe (Level zehn) angelangt, alle Berater waren eingekauft und unser Ruhmkonto alles andere als leer. Hier wäre etwas mehr Balancing angebracht gewesen.



Die Wegfindung

Kampagne

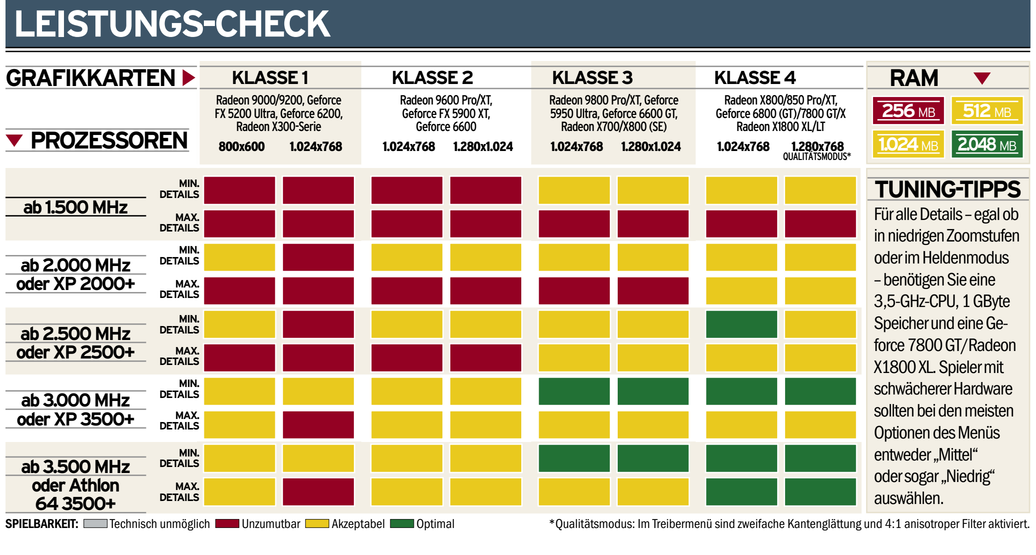
Unglaublich, welche Kapriolen Sie hier öfter mal erleben. Kamelreiter, die stur versuchen, eine steile Felswand hochzukommen oder Schiffe, die einfach nicht den Landepunkt ansteuern wollen, zehren kräftig an den Nerven. Nur gut, dass der Großteil der Truppen trotzdem dort ankommt, wo man ihn haben will. Eine Bestnote ist aber keineswegs drin.



Skirmish

Im Skirmish gibt es deutlich weniger Probleme. Selbst große Truppenansammlungen lassen sich problemlos von A nach B verlegen und auch die Marine bereitet erheblich weniger Kopfzerbrechen.

LEISTUNGS-CHECK



PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM	
256 MB	Unzumutbar
512 MB	Akzeptabel
1.024 MB	Akzeptabel
2.048 MB	Optimal

TUNING-TIPPS
Für alle Details – egal ob in niedrigen Zoomstufen oder im Heldenmodus – benötigen Sie eine 3,5-GHz-CPU, 1 GByte Speicher und eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL. Spieler mit schwächerer Hardware sollten bei den meisten Optionen des Menüs entweder „Mittel" oder sogar „Niedrig" auswählen.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Gemeinsam kämpfen

Die einst angekündigte maximale Einheitenzahl von 80.000 ist Geschichte. Doch auch mit 5.000 Kriegern kommen epische Schlachten zustande.

Zwei Redakteure und zwei Trainees haben sich für Sie in verschiedene Gefechte gestürzt, um **Rise & Fall** im Mehrspielermodus auf Herz und Nieren zu prüfen. Der ernüchternde Einstieg: Es gibt nur Deathmatch, beziehungsweise Team-Deathmatch als Spielvarianten. Dafür entschädigt die ordentliche Kartenzahl (24 Stück). Abwechslung kommt durch den so genannten Wunder-Sieg ins Spiel, wobei der Begriff „Wunder“ schlecht gewählt ist: Es geht bei diesem Ziel darum, wer als Erster eine bestimmte Anzahl der neutralen Außenposten einnimmt und hält. Partien mit normalen Rohstoffmengen am Start sind gekennzeichnet durch langatmige Aufbauphasen. Deutlich flotter geht es zu, wenn Sie in den Spieleinstellungen hohe Rohstoffmengen auswählen. Dann sind sogar Rush-Taktiken möglich. Die vier spielbaren Völker erscheinen anfangs alle gleich: Sämtliche Parteien besitzen die gleichen Grundeinheiten – Schwertkämpfer, Speerträger, Bogenschützen und Reiter. Pro-Gamer rümpfen dabei entrüstet die Spielernase, denn im frühen Stadium bieten sich dem Spieler kaum taktische Varianten.

Erst bei längeren Partien treten endlich die Besonderheiten der einzelnen Parteien zu Tage, die für Abwechslung und spielerische Finessen sorgen. So verfügen die Perser beispielsweise über ein mächtiges Feuerkatapult, während die Römer einen Steinwerfer aufbieten, der mehrere Felsbrocken gleichzeitig abfeuert.

Ein ganz normaler Held

Kann man im Einzelspielermodus mit den Helden fast eine ganze Mission im Alleingang bewältigen, erweisen sie sich im Mehrspielermodus nicht als allzu starke Übereinheit – und das ist gut so. Erst auf höheren Levelstufen richten die Helden viel Schaden an, doch auch dann sind sie nicht unbesiegbar. Viel größere Sorgen bereitet einem dagegen die Wegfindung der Schiffe. Auf Karten mit hohem Wasseranteil gerät man unweigerlich ins Fluchen, wenn nach dem zehnten Landeversuch der eigene Pott immer noch nicht am Ufer landen will, um die dringend benötigte Truppen abzusetzen.

Ende gut, alles gut?

Keine Frage, der Mehrspielermodus ist aufgrund der spielerischen Abwechslung besser gelungen als die Kampagnen. Trotzdem merkt man **Rise & Fall** deutlich an, dass noch Nachbesserungsbedarf besteht. Midway ist sich dessen bewusst und arbeitet an Patches. (sw)



AUFGELAUFEN Beim ersten Versuch, zwei Schiffe am Strand vor Anker gehen zu lassen, kommt es zu purem Frust – die Pötte machen, was sie wollen.

GRUSELIG Spezialwaffen wie die Feuerkugeln der persischen Katapulte sorgen für gruselige Bilder auf dem Monitor.

ZEITFRAGE Die stärksten Rüstungen gibt es erst spät im Spiel zu sehen, wenn Sie die entsprechenden Upgrades in der Tasche haben.

„DIE WÜRFEL SIND GEFALLEN“: DIE MEHRSPIELERWERTUNG

STEFAN WEISS

„Grundsätzlich machen die Massenschlachten jede Menge Spaß, es krankt aber an Details.“

Fast zwei Stunden habe ich erbitterten Widerstand gegen meine beiden Kontrahenten geleistet, jetzt geht mir am Ende das Gold aus – ärgerlich. Umso mehr, da auf meinem Holzkonto etwa 20.000 Einheiten ruhen. Wie gern hätte ich jetzt ein Marktgebäude zur Verfügung gehabt, wie beispielsweise in **Age of Empires 3**. Trotzdem hat die Partie Spaß gemacht, da **Rise & Fall** genügend Potenzial besitzt, um mit den Einheiten und deren Upgrades zu experimentieren und taktieren. Dazu kommt der Heldenmodus, der im Mehrspielermodus besser rüberkommt als im Solospiel.

PRO UND CONTRA

- + Lange Schlachten möglich
- + Abwechslungsreiche Karten
- + Editor in der Vollversion enthalten
- − Teilweise lange Aufbauphasen
- − Teils üble Schiffssteuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **82**

PC Games MOTIVATONSKURVE

Rise & Fall: Civilizations at War

EINZELSPIELER

22 LEVELS +++ 2 KAMPAGNEN +++ 4 SPIELBARE VÖLKER +++



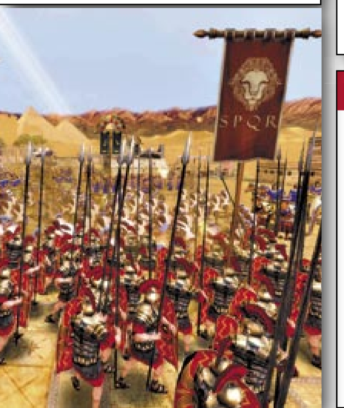
LANDEMANÖVER So soll's laufen: Zuerst rammen wir die Römer in Grund und Boden, danach landen wir mit unseren Invasionstruppen im feindlichen Hinterland (Bild unten).

1 In der dritten Mission der Alexander-Kampagne geht es richtig zur Sache. Nach einer Belagerungsschlacht gegen die Römer geht es auf hoher See weiter. Nachdem wir anfangs über die fummelige Wegfindung der trägen Schiffe fluchen, haben wir endlich den Bogen raus, wie man Rammattacken und Entermanöver erfolgreich ausführt. Mehr als einmal ertappen wir uns dabei, das Spielgeschehen mit der Pausetaste anzuhalten, um die grandiose Wassergrafik und die tollen Spezialeffekte zu bewundern. Doch es wartet noch Arbeit auf uns: Nach einer erfolgreichen Invasionslandung stürmen wir mit einer riesigen Armee die Stadt, prügeln einen Bossgegner nieder und tragen schlussendlich den Sieg davon. So macht die Kampagne Spaß!



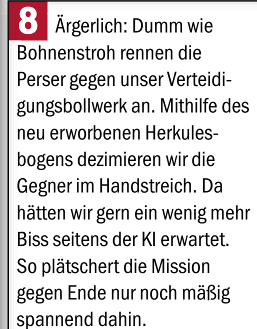
2 Die zweite reine Action-Mission in Folge, in der man als Spieler schon automatisch verloren hat, wenn der Energiebalken des Helden auf Null ist, er aber noch volle Lebenspunkte hat. Eine aus unserer Sicht völlig unverständliche Design-Entscheidung. In der Arena (Mission 5) fühlen wir uns schon fast wie in einem Shooter-Duell: ständig rückwärts im Kreis laufend und durch den Level hüpfend, steigt von Minute zu Minute der Frust. Enttäuscht lassen wir diese Mission erst mal links liegen und starten stattdessen die Kleopatra-Kampagne. Hoffentlich läuft es dort ein wenig besser.

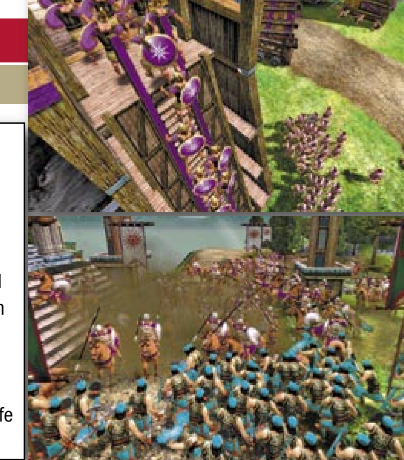
6 Auf dem Weg zu Octavians Flaggschiff metzeln wir uns durch römische Legionen. Schade: Unsere Einheiten bleiben in diesem Level oft an Brückenpfeilern stecken. Dafür erfreuen wir uns an den Massenkämpfen in den Straßen und pflügen mit unseren Streitwagen durch die gegnerischen Reihen. Das Ende Kleopatras ist allerdings mehr als kitschig geraten.



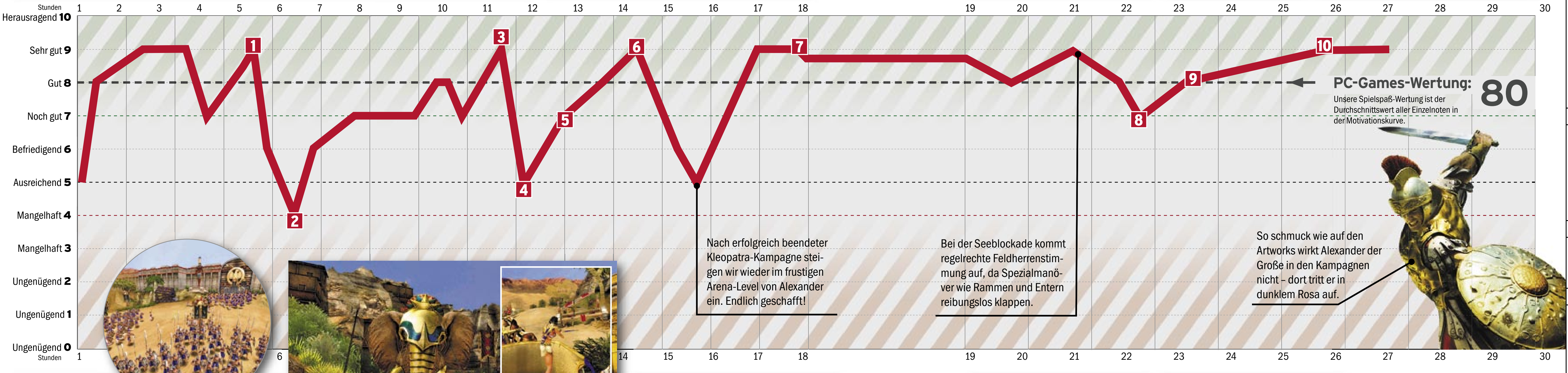
7 Grandios – die Suche nach dem Herkulesbogen ist ein herrliches Gemetzel. Mithilfe von Belagerungswaffen und hinterhältigen Leitereinsätzen, bei denen unser Held die Verteidiger mit mächtigen Schlägen von den Zinnen fegt, dringen wir zum stark verteidigten Tempel vor. Dort liegt die ultimative Superwaffe für Alexander bereit.

8 Ärgerlich: Dumm wie Bohnenstroh rennen die Perser gegen unser Verteidigungsbollwerk an. Mithilfe des neu erworbenen Herkulesbogens dezimieren wir die Gegner im Handstreich. Da hätten wir gern ein wenig mehr Biss seitens der KI erwartet. So plätschert die Mission gegen Ende nur noch mäßig spannend dahin.









Auge in Auge Im Heldenmodus erleben Sie die Kämpfe hautnah, ärgern sich aber auch teilweise über die Steuerung.

3 Nach dem etwas schwachen Start der Kleopatra-Kampagne geht es von Mission zu Mission steil bergauf. Ein richtiger Höhepunkt ist der Sturm auf die Stadt Memphis. Nachdem wir uns bis an die Festung herangearbeitet haben, stürmen wir mit hunderten von Bogenschützen die Mauern, natürlich unter Führung unserer Heldin, die im Ego-Modus allerdings etwas steifbeinig wirkt.

4 Auch in der Rolle der Kleopatra kommen Sie nicht umhin, sich durch aufgezwungene Action-Missionen zu beißen. Zum Glück für unser Nervenkostüm sind die fairer gehalten als beim griechischen Kampagnenkollegen Alexander, denn es gibt genügend Weinkrüge, um verloren gegangene Energie wieder aufzufrischen. Dafür ärgern wir uns über die schwammige Steuerung bei der Streitwagenverfolgungsjagd. Erschwert wird die gnadenlose Ben-Hur-Hatz durch Katapulte, die uns schon aus großer Entfernung beschießen und dem Gefährt mächtig zusetzen.

5 Der in der Mission angekündigte römische Großangriff entpuppt sich als seichtes Geplänkel. Dafür besitzt die KI haufenweise Abwehrtürme und Katapulte, die wir auf unserem Vormarsch geduldig dezimieren. Ein bisschen mehr Abwechslung hätte der an sich ordentlichen Mission gut getan.

9 In der letzten Schlacht gegen Memnons Armeen kommt es zu spektakulären Feuereffekten, wenn Alexander mit dem Herkulesbogen unter den Gegnern aufräumt. Der Bosskampf am Schluss ist okay, wenn auch recht simpel geraten.

10 Ui – da staunen wir nicht schlecht: Im Skirmish-Modus von **Rise & Fall** funktionieren KI und Wegfindung viel besser als in den Kampagnen. Zudem motivieren die beiden zusätzlichen Völker der Römer und Perser als Spielpartei.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Rise & Fall: Civilizations at War
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.620 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	27:00
Verkaufspreis:	€50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.410 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €2,-

Die Review-Version wurde im Laufe des Tests mehrfach gepatcht. Die finale Einzelspielerwertung beruht auf der Grundlage der Version 1.07. Die Verkaufsversion erscheint ungepatcht, lässt sich aber online auf den neuesten Stand bringen.



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR
CA. € 50,-
16. JUNI 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS

„Die Massenschlachten sind ein episches Erlebnis – die Kampagnen aber schwächeln.“

Selten war ich so hin- und hergerissen wie beim Test von **Rise & Fall**. Auf der Haben-Seite stehen die großartig inszenierten Massenschlachten, wenn hunderte Einheiten über den Monitor wuseln und sich in infernalischem Kriegslärm aufs Bitterste bekämpfen. Auch die Idee des Heldenmodus ist eine richtig spannende Sache; warum dieser allerdings dem Spieler in den Kampagnen so oft aufgezwungen wird, bleibt ein Rätsel. Zudem hakt es dort an grundlegenden Dingen: Die Gegner-KI ist von vorn bis hinten geskriptet und daher vorhersehbar; die Wegfindung gerät geradewegs zur Achillesferse von **Rise & Fall**, wenn Schiffe einfach nicht landen wollen und Einheiten aufgrund von Clipping-Fehlern stecken bleiben. Versöhnlich stimmt dagegen der Skirmish-Modus. Hier kann ich mich mit einer zehnstufig einstellbaren KI messen, die von superleicht bis sackschwer alle Varianten vertritt. Ich entscheide dort selbst, ob ich den Heldenmodus nutzen möchte oder nicht. Die Wegfindung klappt wesentlich besser: endlich funktionieren Rammattacken und Entermanöver.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Midway (vorher Stainless Steel)
Titel vom selben Entwickler: Area 51 | Sudeki | The Suffering
Publisher: Midway
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmath/Team-Deathmatch
Zahl der Spieler: Maximal acht Spieler
Fazit: Deutlich besser als der Solomodus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Hervorragende Wasser- und Lichteffekte treffen auf etwas klobige Einheiten.
Sound: Gigantische Schlachtstimmung durch filmische Soundntermalung.
Steuerung: Klassische Echtzeit-Strategiesteuerung, die bei den Schiffen zu Problemen führt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Hervorragende Schlachtatmosphäre
- + Riesige Massenschlachten möglich
- + Überzeugender Skirmish-Modus
- − Schwache KI-Leistung in den Kampagnen
- − Teilweise üble Wegfindungsprobleme

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **80**

WUSELIG Nach wie vor beeindruckend sind die unglaublichen Massen an Einheiten, die übers Schlachtfeld stapfen.

ALEXANDER Der Heerführer spornt die Soldaten im Kampf an. Gehen Sie kein übermäßiges Risiko ein – lebt er ab, ist Schluss.

Rome: Total War

Alexander | Zum schmalen Kurs bekommen Sie eine zusätzliche Kampagne: Mit Alexander dem Großen gehen Sie auf große Eroberungstour.

Sie denken, Sie stehen unter Zeitdruck? Verglichen mit Alexander dem Dritten beziehungsweise Alexander dem Großen sind Sie sicher besser dran. Der makedonische König wandelte von Juli 356 bis Juni 323 vor Christus über die Erde, wo er in Babylon starb. Erst 336 übernahm er den Thron – da blieb nicht mehr viel Zeit für seinen Feldzug quer durch Indien und Persien. Das bekommen Sie in der **Rome: Total War**-Erweiterung **Alexander** zu spüren.

Sie beginnen mit lediglich zwei Städten und drei größeren Armeen, umringt von Barbarenhorden aus dem Norden sowie Rebellenarmeen und fahren herbe Verluste im Stadtsäckel ein. Gerade einmal 100 Runden bleiben Ihnen, 30 Ländereinen inklusive der großen Metropolen unter Ihr Joch zu zwingen.

Schwer unter Zeitdruck

In einem gnadenlosen Angriffskrieg stoßen Sie mit den Heerführern nach Osten und Süden gegen Perser und Inder vor und trotzen im eigenen Land einer Belagerung nach der anderen. Die Karte ist kleiner ausgefallen und umfasst nun Makedonien, Griechenland und das antike Persische Reich. Falls Sie von Anfang an alles richtig machen, können Sie die Kampagne innerhalb von ein-, zwei Tagen durchspielen – theoretisch, denn der Schwierigkeitsgrad ist gesalzen, die Gegner sind zahlreich und wehrhaft. Die Spielzeit veranlasst Sie, die Gefechte am besten selbst zu leiten, denn die Berechnung fällt generell eher unvorteilhaft für Sie aus, weshalb Ihre Armee immer übermäßig viel Federn lässt – das können Sie sich aber nicht leisten.

Neue Völker und Einheiten

Darin besteht auch der größte Unterschied der makedonischen Kampagne gegenüber dem römische Imperium. Spieler, die bisher ausschließlich auf der Strategiekarte glücklich waren, sind hier falsch. Sonderaufgaben gibt es keine, ebenso wenig brauchen Sie sich um Bündnisse zu scheren. Einigeln und erst mal Städte und Armeen aufbauen funktioniert ebenfalls nicht. Sobald die eigenen Grenzen halbwegs sicher sind, schlagen Sie los. Für die neuen Nationen stehen dann 60 neue Einheitentypen bereit. Die eröffnen Ihnen aber keine zusätzlichen Möglichkeiten, im Prinzip ist alles bekannter Stoff. Spielbare Seeschlachten sind nach wie vor nicht mit dabei und ob nun afrikanische oder neuerdings indische Kriegselefanten alles niedertrampeln, ist nun mal egal. Zudem sind Sie mit einfacheren Fuß- und Kavallerietruppen unterwegs statt wie bislang mit ausgefeilten Kriegsmaschinen: **Rome: Total War** beginnt wesentlich später, in der Zeit von 273 vor Christus bis 14 nach seiner Geburt, da war die Technik schon weiter fortgeschritten. Neben der Kampagne bestreiten Sie nun sechs bedeutende historische Schlachten der Konfrontationen zwischen Alexander und den Griechen, Persern und Indern. Die funktionieren sowohl im Alleingang, wo Sie nacheinander die Missionen freischalten, oder mit bis zu vier Spielern im Mehrspielermodus. Dabei können Sie verschiedene Situationen wählen, in denen es eins gegen eins, zwei gegen zwei oder drei gegen eins geht.

Alles wie gehabt

Geerbt hat die Erweiterung die Stärken, aber auch die Schwächen des Hauptprogramms. Die Grafik ist wirklich ansehnlich. Die eine oder andere großflächige Landschaftstextur ist etwas verwaschen, was aber hunderte gleichzeitig dargestellte, wohlgestaltete Einheiten wettmachen. In voller Pracht macht sich der kräftige Hardware-Hunger bemerkbar, der selbst unsere High-End-Rechner zeitweise in die Knie zwingt. Die brauchbare Steuerung ist geblieben, dafür hakt es im Schlachtengetümmel zwischendurch immer wieder mal mit den Befehlen. Soldaten ignorieren einfach Kommandos, bleiben beispielsweise in der Landschaft stehen, obwohl sie nicht erschöpft sind, oder schlagen unbegreifliche Wege ein. Alles schon bekannte Phänomene und nicht schlimm, aber getan hat sich eben nichts. Vielleicht sind im nächsten Teil eingeblendete Marschrouten dabei, dann könnte der Spieler die Order sofort korrigieren, statt sich irgendwann zu wundern. Auch gehen die strategischen Leistungen des Computergegners im Großen und Ganzen in Ordnung. In manchen Situationen produziert der allerdings regelrechte Totalausfälle, die selbst dem schlechtesten Heerführer nicht passieren. So rennt der Gegner geschlossen und chancenlos gegen unsere Bewacher vor einer Brücke an, während unsere Kavallerie unbehelligt durch die Furt daneben watet und anschließend kräftig von hinten aufräumt. (as)

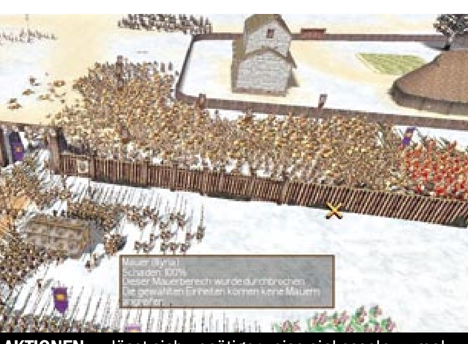
So kaufen Sie das Add-On

Alexander bekommen Sie ausschließlich als Download, nicht im Laden.

Der Spielevertrieb in Form von Downloads kommt immer mehr in Mode: Laut Publisher Sega kommen nur Kreditkartenbesitzer mit Online-Anschluss in den Genuss der zusätzlichen Kampagne. Das Spiel ist seit dem 15. Juni auf den Seiten www.totalwar.com und www.sega.de gegen ein Entgelt von 10 Euro erhältlich.



KAMIKAZE ... Auf Brücken ist es offenbar die Regel, in Siedlungen eher die Außnahme. Der Computergegner ...



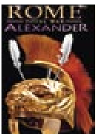
... AKTIONEN ... lässt sich unnötigerweise einkesseln, zumal wir eigentlich in der Angreiferrolle sind.



NEUE LEUTE Recht universell sind diese Hypaspisten, die sowohl Speere schleudern als auch im Nahkampf respektable Leistung bringen.

GESCHRUMPFT Die Karte umfasst Makedonien, das alte Persien und Indien – reichlich für 100 Züge.

PIEKS! Die Barbarenhorden schießen wie Pilze aus dem Boden und bedrohen mit Vorliebe die heimatlichen Ländereien. Die berittenen Krieger stoppen Sie nach wie vor am besten mit den Lanzenträgern, wie diesen Hypaspisten mit schweren Speeren.



ROME: TOTAL WAR ALEXANDER

CA. € 10,-
15. JUNI 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE

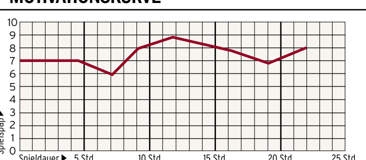
„Solide Angriffskampagne ohne wirkliche Überraschungen oder Innovationen.“

Falls Sie immer noch Freude am Hauptspiel haben und vor allem gern Truppen über Schlachtfelder lenken, geht das Add-on vollkommen in Ordnung. Mir persönlich fehlen trotzdem frische Ideen. Nachdem ich das geniale Hauptprogramm wirklich bis zur Erschöpfung gespielt habe, wirkt **Alexander** eben schon ein wenig abgestanden. Zudem komme ich hier selbst bei mäßig interessanten Konfrontationen fast nie darum herum, die Schlachten selbst zu schlagen, sonst geht mein Reich mit wehenden Fahnen unter. Übrigens ist selbst dann der Schwierigkeitsgrad bissig: Teils hauen die einfachsten Barbaren-Bauern meine gut ausgebildeten Infanteristen windelweich. Aber schließlich ist die Kampagne nur für erfahrene Strategen, die das Hauptspiel schon in- und auswendig kennen, oder?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Creative Assembly
Titel vom selben Entwickler:
Medieval: Total War | Shogun: Total War
Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 22 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs historische Schlachten, Turnier
Zahl der Spieler: Bis zu vier Feldherren
Fazit: Nette Ergänzung zum bereits guten Modus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gut, aber hungrig nach Hardware
Sound: Gute Sprachausgabe und Effekte
Steuerung: Alles im Griff

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Atmosphärische Massenschlachten
- \+ Viele Möglichkeiten zur Machterweiterung
- − Frustet, wenn die Zeit nicht reicht
- − Zweifelhafte KI und Kräfteverhältnisse
- − Angegraut, keine neuen Spielelemente

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 78



MONUMENTAL Wer es schafft, alle Bedürfnisse seiner Einwohner zu befriedigen, darf zur Belohnung Monumente bauen.

Siedeln wie Anno dazumal – CDVs Aufbauspiel bedient sich kess altbewährter Konzepte und packt diese in eine schicke Grafik-Tunika.

Kein Wein im Stadtviertel – ein Skandal! Dazu ein tobender Mob, der die schönen Villen abfackelt und Sklaven, deren Arbeitspensum einem PC-Games-Redakteur zur Ehre gereicht – puh, das Leben als digital-römischer Statthalter ist alles andere als ein simples „Veni, vidi, vici“*1. Umso mehr ist man als Spieler erfreut, wenn alles wie am Schnürchen klappt, das Volk zufrieden ist und endlich Prachtbauten wie das Kolosseum oder das Theater freigeschaltet sind.

Panem et circensis *2

Dreh- und Angelpunkt bei **Die Römer** ist der Aufbau einer funktionierenden Wirtschaftskette, mit der Sie Bedarfsgüter für Ihre Untertanen produzieren. Geben sich die Bürger anfangs mit Mehlbrei zufrieden, steigen mit jeder neuen Zivilisationsstufe die Ansprüche. Stoffe, Wurstwaren, Wein wollen an Mann und Frau gebracht werden. Anstelle der bekannten **Anno**-Karren transportieren Sklaven Waren und Rohstoffe. Auch Bedürfnisse wie Glauben und Unterhaltung gilt es später sicherzustellen, damit Ihre Untertanen glücklich und zufrieden bleiben. **Die Römer** führt den Spieler dabei Stück für Stück an die Bereiche Wirtschaft, Infrastruktur, Handel und Militär heran. In der Kampagne lösen Sie immer neue kleine Aufgaben: Treiben Sie mit einer benachbarten Stadt Handel, um 20 Goldmünzen zu erwirtschaften, schlagen Sie Aufstände nieder oder wehren Barbaren ab – die Ziele klingen abwechslungsreich. Vor allem Genre-Einsteiger kommen hier auf ihre Kosten, da die Missionen selten unnötig kompliziert sind. Da bleibt ausreichend Zeit, um sich am Wuselfaktor zu erfreuen, den die recht klobig wirkenden Figuren an den Tag legen. Da sieht man spielende Kinder, Arbeiter, die am Brunnen eine Pause einlegen, Handwerker beim Malochen – alles schön geschmeidig animiert. Eine dezente Soundkulisse unterstreicht das idyllisch wirkende Spielszenario.



UMSCHLAGPLATZ Märkte sorgen für die gleichmäßige Warenverteilung in Ihrer Stadt.



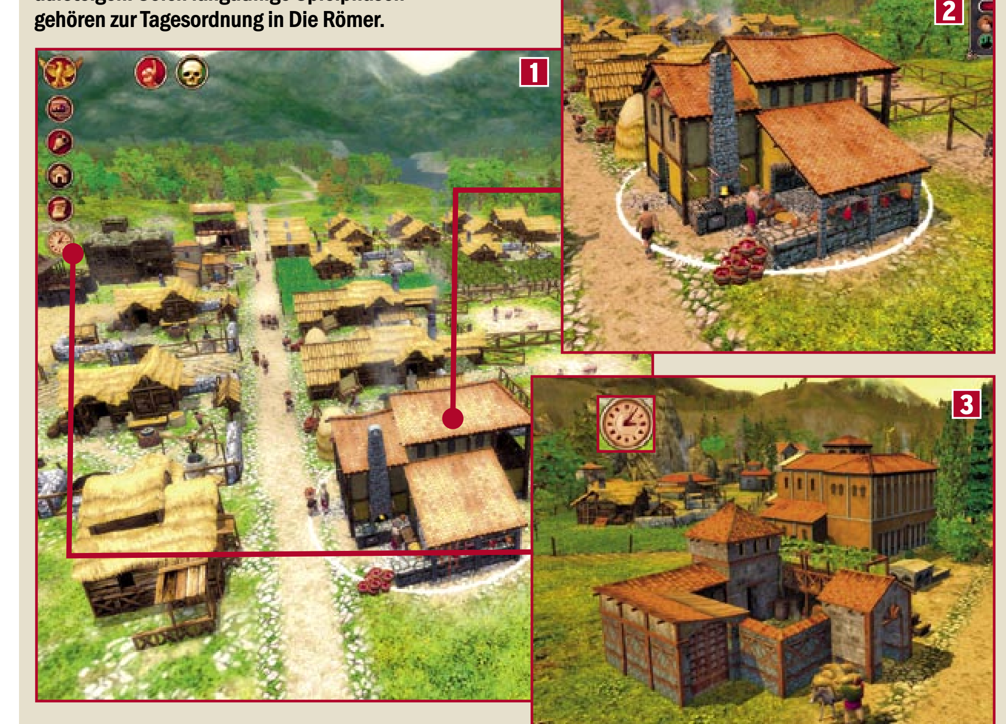
DIE HÜTTE BRENNT Wer nicht sorgsam auf Gebäudeinstandhaltung achtet, sieht sich solchen Bränden gegenüber.



DORFTRATSCH Bauen Sie genügend Tavernen, um dort die Sorgen Ihrer Bürger zu erfahren.

„Das ist Roms Untergang." – Monotonie in Die Römer

Auch der schönste Wuselfaktor löst sich irgendwann in Wohlgefallen auf, wenn Sie auf Dauer die ewig gleichen Kreisläufe aufbauen und immer wieder darauf warten, dass die Bürger in die nächste Zivilisationsstufe aufsteigen. Solch langatmige Spielphasen gehören zur Tagesordnung in Die Römer.



1. GEOMETRISCH Nach kurzer Spielzeit erweisen sich gerade verlaufende Straßenzüge als effektivste Lösung für die Transportwege.

2. HACKEBEIL Produktionsgebäude wie hier die Fleischerei gehören in unmittelbare Nähe zum „Rohstofflieferanten", um effektiv zu arbeiten.

3. ABWARTEN Oft ist die Zeitrafferfunktion die letzte Möglichkeit, um Wartephasen wie etwa beim Handelsposten zu überbrücken.

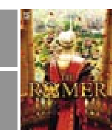
Sic transit gloria mundi *3

Bis Sie die optimale Gebäudeverteilung in Ihren Siedlungen gefunden haben, vergehen etliche zunächst erfreulich kurzweilige Stunden. Doch schon bald kehrt monotone Routine ein: Wir ertappen uns im Test immer öfter dabei, den praktischen Zeitraffer zu aktivieren, um öde Spielpausen zu überbrücken, in denen Sie als Spieler warten und warten und warten, bis die Missionsbedingungen erfüllt sind. Es gibt zu wenig Möglichkeiten, direkt ins Siedler-Geschehen einzugreifen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Gebäude in Auftrag geben, lässt sich die Priorität für eine Baustelle zwar ändern, das war's dann aber auch schon. Sie haben keine Chance, Sklaven kurzfristig an Brennpunkten einzusetzen oder den Abtransport bestimmter Waren zu forcieren. Das zwingt Sie als Spieler dazu, umsichtig die Infrastruktur zu planen. Wer zum ersten Mal miterlebt, wie die halbe Siedlung abfackelt, weil zu wenig Sklaven für die Gebäudeinstandhaltung zur Verfügung standen und obendrein die Feuerwache (Präfektur) fehlte, dem seien zum Trost die Worte mit auf den Weg gegeben: „Errare humanum est"*4.

Wem die Kampagne auf Dauer zu simpel ist, der versucht sich an den vier so genannten Herausforderungen. Dabei setzen Sie im Prinzip alle gelernten Zusammenhänge aus der Kampagne gebündelt ein, um zum Erfolg zu gelangen – so richtig schwer ist das aber auch nicht. Bleibt das Endlosspiel, in dem Sie in aller Ruhe aus einer kleinen Siedlung eine riesige Metropole gestalten. Allerdings erschlafft hier der Spielspaß ziemlich schnell an den endlosen Wiederholungen und Wartezeiten. Da wären zum Beispiel unvorhersehbare Ereignisse, wie etwa Naturkatastrophen, eine willkommene Abwechslung gewesen.

Sei's drum, **Die Römer** eignen sich bestens für eine unterhaltsame und unkomplizierte Siedelpartie am wohlverdienten Feierabend oder nach Schulschluss. Es macht schon Spaß, mal eben eine kleine, funktionierende Welt aufzubauen, in der sich selbst Weingott Bacchus wohlgefühlt hätte. Strategische Höchstleistungen dürfen Sie allerdings nicht erwarten, dafür fehlt es dem Spiel auf Dauer an Tiefe. (sw)

*1 Ich bin gekommen, ich habe gesehen, ich habe gesiegt.
*2 Brot und Spiele
*3 So vergeht der Ruhm der Welt.
*4 Irren ist menschlich



DIE RÖMER
CA. € 40,-
28. JUNI 2006
USK: AB 6 JAHREN

STEFAN WEISS

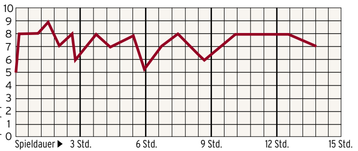
„Ich schaue schon gern meiner Wuselwelt zu, aber ich möchte mehr zu tun haben."

Sprachausgabe auf Lateinisch? Witzige Idee, schalte ich aber nach kurzer Spielzeit ab, denn die antiquierte Sprache ist mir schon in meiner Schulzeit nicht auf den Stundenplan gekommen. Dafür macht es mir viel mehr Spaß, in meiner kleinen Römerwelt die Weichen für eine erfolgreiche Stadt zu stellen. Aber da sind wir auch schon beim Knackpunkt: Neben der „Weichenstellung" gibt es für Sie als Spieler auf Dauer nicht genug zu tun. Warum kann ich nicht gezielt Waren abholen lassen oder Feuerwehrleute zum Löschen schicken? Auch wenn **Die Römer** für Kurzweil sorgen, nach längerer Spielzeit betätigt man sich viel zu sehr als passiver Zuschauer und spielt nur noch mit aktiviertem Zeitraffer, um voranzukommen. Es fehlen echte Herausforderungen wie zum Beispiel Dürreperioden in der Landwirtschaft oder ein Vulkanausbruch, wenn man gerade die Stadt Pompeji spielt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Haemimont Games
Titel vom selben Entwickler:
Rising Kingdoms | Celtic Kings | Celtic Kings 2
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 13 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Grobe Figuren, aber schöne Effekte
Sound: Passend, aber auf Dauer eintönig
Steuerung: Geniales Rechtsklickmenü

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Hervorragende Steuerung und Bedienung
- + Überzeugender Wuselfaktor
- + Steile Lernkurve in der Kampagne
- − Zu wenig direkte Eingriffsmöglichkeiten
- − Fehlende Langzeitmotivation

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **75**


DUELLANTEN Im Duellmodus treten zwei voll ausgestattete Armeen gegeneinander an. Erstklassige Variante für kurze Spielpausen.

Heroes of Might and Magic 5

Ob im Duell oder im freien Spiel, Teil 5 des Strategiespektakels sorgt im Mehrspielermodus wochenlang für Spielspaß.

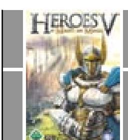
Viele haben das Genre bereits totgesagt, andere wagten kaum noch zu hoffen. Aber: Gute Runden-Strategiespiele gibt es noch, auch im Multiplayer-Bereich. Und **Heroes of Might and Magic 5** ist eine Zierde seiner Zunft. Zwei Grundspielmodi bietet der fünfte Teil der Serie: Freie Partien, in denen zwei bis acht Spieler auf einer von zehn Szenariokarten ein eigenes Reich aufbauen und die Nachbarn bekriegen. Und den neu hinzugekommenen Duellmodus. Hier spielen Sie taktische Gefechte mit vorgefertigten Armeen aus – das macht extrem Spaß.

Sie suchen sich einen der 18 Helden aus, die jeweils mit unterschiedlicher Zahl von Zaubersprüchen und Einheiten ausgestattet sind. Insgesamt elf Spielkarten stehen für Duelle zur Wahl. Diese sind zwar alle gleich groß, weisen aber individuelle Geländemerkmale auf. So kämpfen Sie entweder in leicht zu durchquerender Prärie oder auf Schiffen, die nur durch zwei schmale Planken miteinander verbunden sind. Flugfähige Einheiten oder Kreaturen, die sich teleportieren können, haben in unwegsamem Gelände natürlich Vorteile. Um den Duellmodus weiter zu verschärfen, schalten Sie den dynamischen Modus zu, wodurch jeder Spieler ein Zeitlimit von zehn bis 20 Sekunden hat, um seinen Zug zu beenden. Uns stört jedoch, dass der Spieler jederzeit die KI die Kontrolle über die Einheiten übernehmen lassen kann. Das verschafft schwächeren Spielern einen unfairen Vorteil, zumal der Gegner die Steuerungsänderung nicht angezeigt bekommt.

Die freien Partien sind das eigentliche Herzstück des Multiplayer-Modus. Mit zwei Spielern macht diese Variante gehörig Laune, vor allem, wenn Sie die Zugzeitbeschränkung und den (optionalen) Ghost-Modus eingeschaltet haben. Bei Letzterem steht allen Spielern, die aktuell nicht am Zug sind, ein Geisterheld zur Verfügung, mit dem er den derzeit am Zug befindlichen Spieler stören kann. Mehrspielerpartien mit vier oder mehr Teilnehmern und ohne Ghost-Modus ufern dagegen zu langweiligen Wartesaalaufenthalten aus – selbst mit Zugbeschränkung. (oh)

ABWECHSLUNG Der Duellmodus bietet elf Spielkarten. Unter anderem kämpfen Sie auch auf Schiffen.


LANGWIERIG Ab vier Spielern ist der freie Spielmodus sehr zäh. Mit zwei bis drei Spielern ist er jedoch die spannendste Spielart.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

CA. € 45,-
18. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE



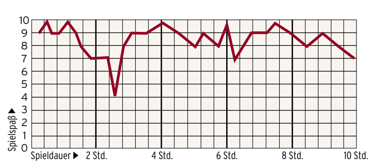
„Für Fans erstklassig, aber auch für Teilzeithelden eine schöne Freizeitbeschäftigung."

Na bitte, **Heroes of Might and Magic 5** hält im Mehrspielerteil genau das, was sich die Fans erhofft haben. Schöne Karten, ein tolles Flair und das gewohnte **Heroes**-Gameplay, gepaart mit einem ausgewogenen Einheiten-Balancing und moderner Grafik. Sogar für kurzweilige Unterhaltung haben die Entwickler gesorgt. Der Duellmodus bietet knackige taktische Gefechte, die in der Mittagspause oder nach Feierabend für Unterhaltung bürgen. Nur eines stört mich: Aktuell kann man bei den Gefechten jederzeit die KI die Kontrolle über eigene Einheiten übernehmen lassen. Das gibt zumindest schwächeren Spielern einen kleinen Vorteil. Nival Interactive überlegt aber bereits, im nächsten Patch eine Funktion einzubauen, mit der man die KI-Kontrolle vor dem Spiel ausschließen kann.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom selben Entwickler: Silent Storm | Blitzkrieg 2 | Etherlords 2
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freier Spielmodus, Duellmodus
Zahl der Spieler: 2-8
Fazit: Für Genrefans ein Muss

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Spielwelt mit schönem Design
Sound: Solide Klangkulisse und schöne Musik
Steuerung: Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

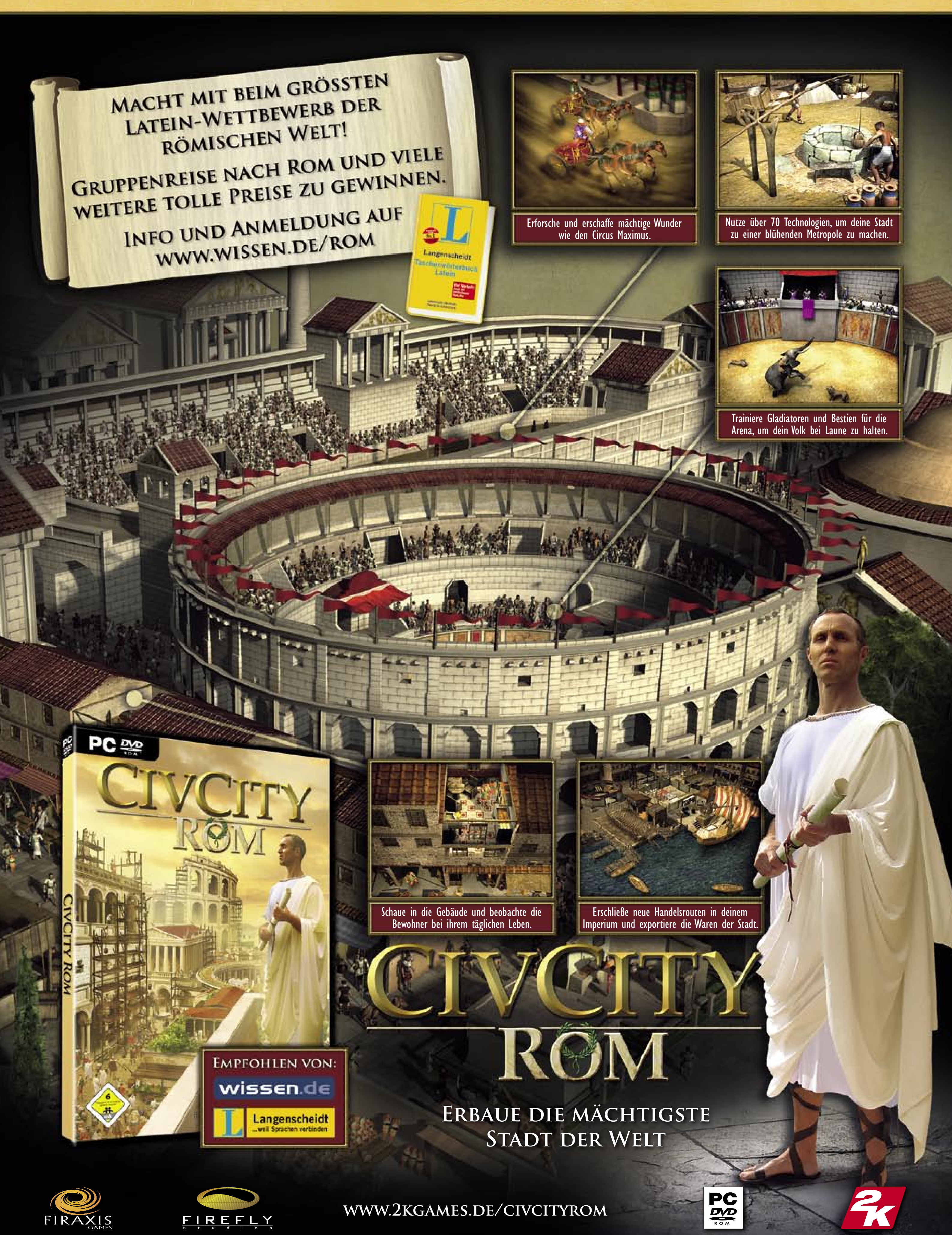
Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Duellmodus ist spannend und kurzweilig
- \+ 21 Spielkarten sorgen für Abwechslung
- \+ Gelungenes Einheiten-Balancing
- − Partien ab vier Spielern dauern extrem lang
- − Option „Schnelles Spiel" nicht abschaltbar

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **85**



Macht mit beim grössten Latein-Wettbewerb der römischen Welt!
Gruppenreise nach Rom und viele weitere tolle Preise zu gewinnen.
Info und Anmeldung auf www.wissen.de/rom
Langenscheidt
Taschenwörterbuch Latein
Erforsche und erschaffe mächtige Wunder wie den Circus Maximus.
Nutze über 70 Technologien, um deine Stadt zu einer blühenden Metropole zu machen.
Trainiere Gladiatoren und Bestien für die Arena, um dein Volk bei Laune zu halten.
PC DVD ROM
CivCity Rom
Schaue in die Gebäude und beobachte die Bewohner bei ihrem täglichen Leben.
Erschließe neue Handelsrouten in deinem Imperium und exportiere die Waren der Stadt.
CivCity Rom
Empfohlen von:
wissen.de
Langenscheidt
...weil Sprachen verbinden
Erbaue die mächtigste Stadt der Welt
Firaxis Games
Firefly Studios
www.2kgames.de/civcityrom
PC DVD ROM
2K



WARZENSCHWEIN Die A-10 ist der ultimative Panzerkiller, aber aufgrund des fehlenden Nachbrenners für den Luftkampf untauglich.



HEISSES PFLASTER Auf dem Highway kommt es zu heftigen Kämpfen zwischen Verbänden der USA und der MEC.



FAHRGEMEINSCHAFT Das Muscle Car ist eine ziemlich überflüssige Einheit und nur für Trips von A nach B geeignet.

Battlefield 2

Armored Fury | Schöne neue Welt? Das zweite Mini-Add-on verlagert die Multiplayer-Schlachten nach Amerika.

Ein gleichermaßen erschreckendes wie auch abwegiges Zukunftsszenario liegt dem zweiten Booster-Pack von **Battlefield 2** zu Grunde: China und die Koalition des Mittleren Ostens fallen in Amerika ein und drohen das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu erobern. Auf drei neuen Karten entbrennen spannende Multiplayergefechte um die begehrten Flaggenstützpunkte. Piloten jubeln im Mini-Add-on gleich über fünf frische Fluggeräte. Insbesondere die A-10 löst auf Anhieb Begeisterungsstürme aus. Nie hat es mehr Spaß gemacht, Panzer aus der Luft zu knacken. Natürlich dürfen aus Gründen der Spielbalance die gegnerischen Pendants nicht fehlen. Die Chinesen säubern den Boden mit der Fantan Q-5 und die MEC mit der russischen SU-39. Doch nur die fette Bordkanone der A-10 erzeugt den unverkennbaren Grunz-Sound, weshalb Kenner die A-10 auch Warzenschwein nennen. Weniger brachiale Feuerkraft entwickeln die Helikopter EC-635, WZ-11 und der OH-6A Little Bird. Bei allen drei Modellen handelt es sich um leichte Angriffs- beziehungsweise Aufklärungshubschrauber. Wer lieber am Boden bleibt, erlebt in **Armored Fury** eine herbe Enttäuschung. Es gibt weder neue Waffen noch Armeen oder Panzer. Dafür laden ein Sportwagen und ein Sattelschlepper zur Spritztour ein. Zwei sehr sinnvolle Einheiten im Krieg ...

Highway to Hell

Immerhin beschert Ihnen **Armored Fury** mit Operation Road Rage eine der besten Karten für **Battlefield 2**, die spektakuläre Massenschlachten rund um eine strategisch wichtige Highway-Kreuzung an der Ostküste bietet. Wermutstropfen: In einer benachbarten, typisch amerikanischen Siedlung bleibt selbst ein M1 Abrams an den mickrigen Zäunen der Vorgärten hängen. Normalerweise würden die nicht mal dem Bobby-Car eines Dreijährigen standhalten. So viel zur nach wie vor dürftigen Physik-Engine des Hauptspiels. Ganz auf Panzerschlachten sind die weitläufigen Äcker von Operation Harvest ausgelegt. Nur an den kleinen Bauernhöfen und Silos haben Fußsoldaten eine Überlebenschance. Alles in allem eine recht einfallslose Karte, deren einziger Höhepunkt ein paar Blitze darstellen, die in der Ferne am Himmel zucken. Midnight Sun hingegen verschlägt Sie nach Alaska, genauer gesagt in die Nähe des Hafens Valdez. Der Mondschein taucht die anspruchsvolle Nachtkarte in ein gespenstisches Licht. Kernpunkt von Midnight Sun sind mehrere strategisch wichtige Brücken, um die heftige Duelle entbrennen. Im Gegensatz zu Operation Harvest ist diese Karte auch gut für kleinere Gruppen geeignet. (bb)



BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY
CA. € 10,-
9. JUNI 2006
USK: AB 16 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



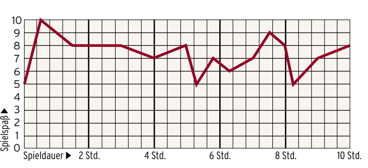
„10 Euro für eine gute Karte und ein paar Flieger ist schon ziemlich viel."

Ich brauche keine Booster-Packs, ich will lieber, dass das Hauptprogramm endlich reibungslos funktioniert. Freilich hat DICE mit dem jüngst veröffentlichten Patch 1.3 einen großen Schritt in die richtige Richtung getan und sogar den längst überfälligen Koop-Modus hinzugefügt, aber der Server-Browser zickt nach wie vor herum wie das G-36 nach einem Schlammbad. Ganz zu schweigen von den neu hinzugekommenen Spielabstürzen. Abgesehen davon ist **Armored Fury** ein solides Mini-Add-on, dem allerdings recht schnell die Puste ausgeht, da nur eine (Operation Road Rage) der drei Karten wirklich überragend ist und mit neuen Waffen und Fahrzeugen arg gegeizt wurde. Für 10 Euro kann man schon etwas mehr erwarten, zumal fast jeder Gratis-mod deutlich umfangreicher ausfällt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Titel vom selben Entwickler: Battlefield 1942 | Battlefield Vietnam
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Karten, 6 Fluggeräte, 2 Fahrzeuge
Zahl der Spieler: 16/32/64
Fazit: Teures, wenig umfangreiches Add-on

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailreiche Schauplätze
Sound: Knackige Waffen-Sounds, Dolby 5.1
Steuerung: Fliegerei ist gewöhnungsbedürftig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Unverbrauchtes Szenario
- + Exotische Einheiten
- − Keine neuen Waffen, Parteien und Panzer
- − Streckenweise unglaubwürdige Spielphysik
- − Neue Fahrzeuge spielerisch wenig sinnvoll

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **76**


MECH WARRIOR In diesem Abschnitt trampeln gleich mehrere solcher Kampfmaschinen auf Sie zu. Zum Glück halten die Ungetüme wenig aus.


UNTERBELICHTET Die künstliche Intelligenz stellt auch in Blood of Sahara keine größere Herausforderung dar.


KUGELHAGEL Nach wie vor ist die Mini-Gun mit ihrer hohen Schussfrequenz eine der besten Waffen für den Nahkampf.

Bet on Soldier

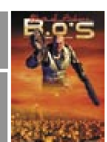
Blood of Sahara | Jetzt wird es siedend heiß: Die erste Erweiterung des Wett-Shooters schickt Sie in die Wüste.



WÜSTENFUCHS

Blood of Sahara schickt den alten Protagonisten Nolan Daneworth in den Ruhestand. Stattdessen ziehen Sie als Max Balding in die Schlacht, einem ehrgeizigen Gladiator.

Die Show geht weiter! Auch in der ersten eigenständigen Erweiterung zum Ego-Shooter **Bet on Soldier** kämpfen Sie wieder in der moralisch zumindest zweifelhaften TV-Sendung ums nackte Überleben und treten vor laufenden Kameras zur Erheiterung der Bevölkerung gegen andere Söldner an. Nur dass Sie in **Blood of Sahara** nicht länger den Helden des Hauptspiels verkörpern, sondern in die Rolle des machthungrigen Max Balding schlüpfen. Den schickt die WRF nach Libyen, um Ölfelder der VAN zu sprengen. Soviel zur schlecht präsentierten und ziemlich undurchsichtigen Story. Das hübsch verpackte Wüstenszenario bietet aber nicht die erhofften weitläufigen Landschaften: Sie zwängen sich durch einen engen Level-Schlauch, in dem Massen unterbelichteter Gegner auf Sie lauern. Wenigstens laufen die Scharmützel dank der Finanzkomponente erfrischend taktisch ab. Denn wie im Hauptspiel kostet jedes Magazin und jede Rüstungsreparatur einen fetten Batzen Kohle. Wer zu verschwenderisch umgeht, bekommt also schnell ein Problem. Die einfallslosen Missionsziele beschränken sich ausschließlich darauf, Objekte in die Luft zu jagen. Überhaupt gibt es keinerlei spielerische Neuerungen geschweige denn Verbesserungen gegenüber **Bet on Soldier**. Dabei hätten Letztere insbesondere die Boss-Kämpfe – die zu den Kernelementen von **Blood of Sahara** gehören – dringend nötig gehabt. So jedoch bleibt die Herausforderung auf der Strecke. Denn die Endgegner sind erneut ähnlich leicht zu bezwingen wie normale Kontrahenten. Auch was den Umfang des Add-ons angeht, sind 20 Euro zuviel: Bereits nach drei Stunden haben Sie die zwei großen Levels absolviert und die Credits flackern über den Bildschirm. (bb)



BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA
CA. € 20,-
29. JUNI 2006
USK: AB 18 JAHREN

BENJAMIN BEZOLD



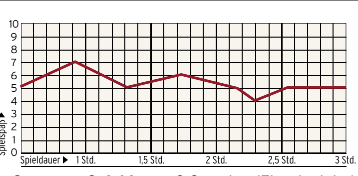
„Da war mehr drin! Das große Potenzial wurde abermals leichtfertig verschenkt."

Wirklich schade, dass die Entwickler bei **Blood of Sahara** genau die gleichen Fehler gemacht haben wie schon im Hauptprogramm. Statt sinnvoller Verbesserungen erwartet mich jetzt eine aufgebohrte Physik-Engine, die auch Ageia-Karten unterstützt. Super! Wenn die Physikspielereien wenigstens zweckmäßig ins Gameplay integriert wären ... Aber was bringen mir bitteschön zerstörbare Pflanzenkübel oder Kisten? Das sieht vielleicht schön aus, aber der spielerische Nutzen ist gleich null. Lieber hätte ich mir aufregendere Bossfights gewünscht und nicht erneut die lahmen Duelle mit den völlig unfähigen, unspektakulären Endgegnern. Hoffentlich nehmen sich die Entwickler dieses Mal die Kritik zu Herzen. Denn bereits im September erscheint mit **Black-out Saigon** das zweite Add-on.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kylotonn Entertainment
Titel vom selben Entwickler: Iron Storm | Bet on Soldier
Publisher: Frogster Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 3 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: DM, TDM, 7 Karten, 6 Klassen
Zahl der Spieler: 2 bis 32
Fazit: Kurzweiliger Online-Spaß

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Schöne Spezialeffekte, leblose Figuren
Sound: Unrealistische Waffensounds
Steuerung: Tadellose Shooter-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

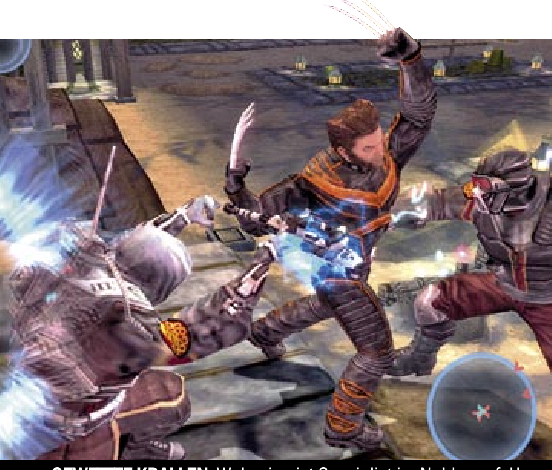
Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

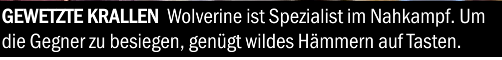
PRO UND CONTRA

+ Taktisch angehauchte Kämpfe
+ Gute Grafik- und Physik-Engine
− Unglaubwürdiges Gegnerverhalten
− Langweilige Boss-Kämpfe
− Einfallsloses Leveldesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **54**





GEWETZTE KRALLEN Wolverine ist Spezialist im Nahkampf. Um die Gegner zu besiegen, genügt wildes Hämmern auf Tasten.



FEUER UND EIS Die Bossgegner sind hübsch anzusehen, erfordern aber wenig Fingerspitzengefühl. Mit Dauerfeuer kommen Sie weiter.

X-Men

The Official Game | Gesetzt den Fall, das Spiel soll heiß machen auf den Film – niemand wird ihn sehen wollen.

Im Comic sind sie Kult, auf Zelluloid Publikumsmagnet und im Spiel langweilig. Was das Mutantentrio Nightcrawler, Iceman und Wolverine hier an Show abzieht, kurbelt im Menschen die Produktion von Schlafhormonen an. Will sagen: Man läuft blindlings prügelnd und feuernd durch Areale, die dahingeklatscht aussehen wie frisch vom 08/15-Generator.

Damit man nicht einnickt vor Ermüdung, ist die Steuerung kompliziert gestaltet. Der im Genre bewährte Mix aus Maus und Tastatur wich einer Lenkung per Tastatur: Vier Tasten zum Schlagen und Schießen, zwei für Spezialfähigkeiten wie Heilung oder Teleportation, weitere fürs Drehen der Kamera. Jongleure kommen vielleicht damit zurecht, andere bringen bloß Keyboards zum Piepsen. Mit einem Gamepad ist man imstande, mehr als einen der 28 Levels zu sehen.

Am interessantesten sind jene, die Iceman auftreten lassen: Er rutscht auf einer Eisspur durch die Luft und schießt Kältestrahlen, um Brände zu löschen. Manchmal saust er auch durch Röhren und weicht Hindernissen aus.

Wolverine ist auf den Nahkampf beschränkt. Ihn befehligen Sie durch einen scheinbar nie versiegenden Strom an Gegnern, bis Sie aus lauter Langeweile Fehler begehen, die das Game Over herbeiführen. Und dann bleibt bloß der Level-Neustart, denn freies Speichern ist nicht – neben der Steuerung und der einfachen Grafik ein weiteres Indiz dafür, dass **X-Men** seine Abstammung von der Konsole hat.

Nightcrawlers Fähigkeit, sich blitzschnell an beliebige Stellen zu teleportieren, machen ihn zum unbezwingbaren Superheld. Gut für ihn, schlecht für den Spieler. Der fragt sich, wo die Herausforderung liegt, wenn man sich hinter den Rücken eines jeden Gegners beamen kann. Das ist wie Pumuckl in einem Schleichspiel.

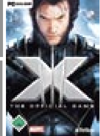
Nach jeder Mission verteilen Sie Punkte auf Fähigkeiten wie Kampf und Ausdauer – und merken davon im nächsten Abschnitt wenig. Entweder, weil sich die Auswirkungen tatsächlich kaum bemerkbar machen. Oder Sie schlafen schon. (tw)



STEUERUNGSPROBLEMATIK Iceman saust einem Hindernis entgegen. Zum Ausweichen empfiehlt sich ein Gamepad.



ALLESKÖNNER Nightcrawler springt umher wie ein Gummiball. Teleportieren kann er sich übrigens auch.



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

CA. € 40,-
17. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



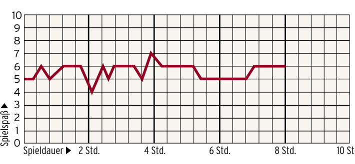
„Ein Spiel mit X, das war wohl nix: Der Berg schlechter Filmumsetzungen wird größer."

„Du kannst mit [sic] **X-Men: The Official Game** mit deinem USB-Gamepad spielen." Das steht im Handbuch. Ich möchte diesen Hinweis präzisieren, weil mir das Wohl der Leser am Herzen liegt: Vermeiden Sie unter allen Umständen eine Verwendung der Tastatur, es droht der Nervenzusammenbruch. Kein Mensch kann mit zwölf Tasten gleichzeitig hantieren und den Verstand behalten. Am allerbesten ist, Sie bleiben ganz fern von diesem Werk. Dann kriegen Sie nichts mit von der Abwesenheit interessanter Kombo-Angriffe, der Eintönigkeit der Levels, der Grafik von vorgestern. Die wirre Story geht so oder so an Ihnen vorbei. **X-Men** ist kein wirklich schlechtes Spiel, es ist nur fürchterlich substanzlos und langweilig. Wie die meisten Lizenzspiele eben, die kurzfristig als Begleitung zum Film gebraucht werden. Schauen Sie lieber den an.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Beenox
Titel vom selben Entwickler:
Gun | Fantastic 4 | Madagascar
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Bietet nichts Weltbewegendes
Sound: Schöne **X-Men**-Hymne im Hauptmenü
Steuerung: Ohne Gamepad herrscht Chaos

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Drei spielbare Charaktere
- − Keine Überraschung im Spielablauf
- − Interessante Kombo-Angriffe fehlen
- − Monotoner Spielablauf
- − Katastrophale Tastatursteuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



Volles Craft-Paket!

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC GAMES mit DVD – 3 Ausgaben plus ein ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!

Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“

Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance“

33% SPAREN + WOW-VARIO-PAD GRATIS

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eines ankreuzen):

- ■ Vario Pad „World of Warcraft - Horde“ (Art.-Nr.: 002993)
- ■ Vario Pad „World of Warcraft - Alliance“ (Art.-Nr.: 002994)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ______

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 18



BILDHAUER Als Faustregel gilt: Je größer der Gegner, desto mehr hält er aus. Diese Statuen sind ziemlich zäh.

Titan Quest

PC Games Silber Award 85 08/2006

Dass Helden und Monster ausziehen, einander zu prügeln, kommt in Computerspielen häufiger vor. Aber nirgendwo schaut das schöner aus als hier.

Sie sind herzlich eingeladen zum Metzelfest. Wann? Ab dem 30. Juni, ohne Pause von früh bis spät. Wo? Im alten Griechenland, Ägypten und Asien, auf den Bildschirm gezaubert von einer Grafik-Engine, die **Diablo 2** aussehen lässt wie das betagte Spiel, das es ist. Worum geht's? Um den Kampf gegen Titanen, die über die Welt der Antike herfallen. Eintritt: 45 Euro. Ein angemessener Preis, rechnet man mit etwa acht Stunden pro Welt. Wer jedes Fleckchen der Karte abzulaufen gewillt ist, schlägt noch einmal die Hälfte drauf.

Und dann dürfte es jene geben, die nicht ruhen, bis sie die besten Gegenstände, das beste Ausrüstungsset besitzen. Diese Wahnsinnigen finden in **Titan Quest** eine Spielwiese, auf der sie sich hunderte von Stunden herumtollen können. Einmaliges Durchspielen schaltet den epischen Schwierigkeitsgrad frei, wenn dieser gemeistert ist, wird der legendäre zugänglich. Analog steigt die Qualität der Beute, die Feinde hinterlassen.

Bevor es soweit ist, machen Sie den Anfang als Pantoffelheld, der mit einem Küchenmesser herumfuchtelt. Einen Beruf lernt die Figur erst, wenn sie Level 2 erreicht. Das schaffen auch jene, die kaum wissen, wie man einen PC einschaltet. Denn die Steuerung ist idiotensicher: Ein Mausklick aufs Gelände und der Held rennt los, einer auf den Gegner und er schlägt zu. Nach Stufe 8 können Sie einen weiteren Beruf wählen und so zwei davon kombinieren. Ein Krieger, der Feuerbälle schießt, wäre zwar durchaus machbar; sinnvoller aber ist es, auf eine Ergänzung von Fähigkeiten hinzuarbeiten. Ein in Kriegskunst gedrillter Charakter profitiert beispielsweise von Fertigkeiten, die ihn im Nahkampf unterstützen. Wie wäre es mit vergifteten Waffen aus der Gauner-Kategorie? Oder einer verlangsamenden Kälteaura aus dem Bereich Sturm? Experimentieren Sie! Und keine Angst, wenn Sie Ihrem Bogenschützen versehentlich im Umgang mit dem Schild geschult haben: In den Städten steht ein Nichtspielercharakter (NPC), der ausgegebene Punkte zurückerstattet – für einen Geldbetrag, der jedes Mal ein bisschen höher ausfällt.

Immer feste drauf

Die Entwickler versprachen den Verzicht auf Fähigkeiten, die obsolet werden. Sie haben sich daran gehalten: Ein Feuerball, den Sie viele Levels lang liebevoll ausgebaut haben, wird nicht irgendwann durch einen besseren Schadenspruch ersetzt, für den Ihnen dann die Punkte fehlen. Jede Fähigkeit scheint in ihrem Vorhandensein wohl durchdacht, und das ist mehr, als man von **Diablo 2** nach seiner Veröffentlichung behaupten konnte.

Damit geht aber auch ein Nachteil einher. Dadurch, dass etwa der Kriegswind, ein Rundumschlag des Nahkämpfers, die einzige Fähigkeit seiner Art bleibt, machen Sie von Anfang bis Ende nichts anderes: Rein in die Feinde, Drehattacke, dasselbe Spiel von vorn. Bis der Obermotz schnaubend niedersinkt und Ihnen schwindelig ist.

Titan Quest erfordert selten taktisches Geschick, am wenigsten, wenn Sie als Krieger antreten. Die Gegner rennen bei Sichtkontakt stur auf den Spieler zu und schwingen die Waffe, bevor sie als Kanonenfutter draufgehen. Auch Zwischengegner haben die Gefährlichkeit eines rosa Plüschhasen, sieht man von einigen Zaubersprüchen ab. Neigt sich Ihre Lebensenergie dem Ende zu, genügt der Druck auf einen Hotkey und der Held leert einen Trank. Später, wenn Geld da ist wie Heu, können Sie diese Taste mit einem Stein beschweren. Die Zeit, die zwischen der Benutzung von Tränken vergehen muss, ist erbarmungsvoll kurz gehalten. Sollte ein Monster doch einmal mehr Schaden anrichten als Sie zu heilen imstande sind, genügt ein Hühnertanz im Kreis herum. Man wird Sie in diesem Zirkus nicht treffen.

Titan Quest ist damit nicht exakt das, was man ein cleveres Spiel nennt. Aber häufig steckt gerade im Stupiden ein Reiz, wenn ihm eine geschmeidige Spielbarkeit zugrunde liegt – wie hier. Das Tempo fühlt sich richtig an; das Feedback ist da, wenn Waffen auf Monster treffen oder Feuerbälle in der Menge hochgehen. Die Physik-Engine leistet ihren wertvollen Beitrag, indem

UMZINGELT Vorn spuckt ein Gerät Feuerbälle, hinten schießen die Skelette mit Pfeilen. Ein Drehangriff hilft, um sich aus der Umklammerung zu befreien.

ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN Wenn der Krieger in der zweiten Hand einen Schild führt, kann er zwar weniger zuhauen, aber der Rüstungswert schnellt in die Höhe.

Auf einen Blick: Gutes und Schlechtes

Komplexität

- \+ Die acht Klassen spielen sich von Grund auf unterschiedlich, was den Wiederspielbarkeitsfaktor erhöht
- \+ Die Fähigkeiten lassen viel Raum für sinnvolle Kombinationen, ohne sich gegenseitig überflüssig zu machen; speziell im Mehrspielermodus können sich Charaktere hervorragend ergänzen
- \+ Unzählige Gegenstände weisen interessante Charakterwerte auf, verwirren aber dank der klaren Wertestruktur nie
- – Die Gegner verhalten sich dumm, indem sie fanatisch auf den Spieler zustürmen und kehrtmachen, wenn man lange genug wegläuft
- – Kein einziger Kampf verlangt nach einer ausgeklügelten Strategie, stattdessen werden Heiltränke geleert wie Sangria-Eimer am Ballermann
- – Speziell der Krieger könnte auch von einem dressierten Affen gespielt werden: Einfach rein in die Gegner und drauflosprügeln

Steuerung

- \+ Statt zu klicken, erlaubt **Titan Quest** auch fingerschonende Kämpfe mit gedrückter Maustaste
- \+ Das Interface ist selbsterklärend und stellt niemanden, der schon mal ein Action-Rollenspiel gespielt hat, vor Probleme
- \+ Tränke sind in Fünferpacken stapelbar und können damit in großen Mengen mitgeführt werden, ohne dass man pausenlos in die Stadt zurückkehren muss
- \+ Gegenüber **Diablo** gibt es eine Verbesserung beim Aufsammeln von Gegenständen: Die X-Taste filtert magische von nicht magischen Waffen
- – Das Inventar verfügt nicht über eine Sortierfunktion, worunter die Übersicht leidet: Speziell kleine Objekte wie Relikte oder Schmuck gehen im Wust der Gegenstände schnell unter

Balancing

- \+ Gefundene Gegenstände sind weder zu schwach noch zu stark, außer Sie haben Glück und finden einen seltenen – doch das fördert die Motivation zusätzlich, anstatt das Balancing zu stören
- \+ Die Fähigkeiten sind in ihrer Effektivität sehr ausgewogen und hebeln sich nicht gegenseitig aus (wie beispielsweise in **Diablo 2** geschehen, wo der Wirbelwind des Barbaren alle anderen Angriffstechniken überflüssig machte)
- \+ Die Gegner passen sich automatisch der Anzahl der Spieler an; in höheren Schwierigkeitsgraden werden sie noch stärker, aber nie übermächtig
- – Schön wäre gewesen, würden die Monster nicht einfach nur mehr aushalten und austeilen, sondern auch gewieftere Fähigkeiten einsetzen

Atmosphäre

- \+ Die 3D-Engine lässt die Natur von Griechenland, Ägypten und Asien sehr lebensecht erscheinen; besonders beeindruckend ist die Tiefenwirkung, wenn der Charakter in der Nähe von Klippen wandelt
- \+ Die Entwickler haben die Architektur der Antike liebevoll umgesetzt, die Städte sind in ihrem Detailreichtum atemberaubend
- \+ Gegner stürzen dank Physik-Engine realistisch, was den Spaßfaktor der Gefechte in die Höhe treibt
- – NPCs stehen bloß dumm in der Gegend herum und erzählen langweiliges Zeug; Story und Charaktere gehören damit nicht zu den Stärken von **Titan Quest**
- – Zwar ist die Musik qualitativ auf hohem Niveau angesiedelt, aber ihre Auswahl ist öfters irritierend als unterstützend: Häufig hasten Sie metzelnd durch einen Dungeon, während im Hintergrund eine Melodie spielt, die sich eher als Meditationshilfe eignet



„Was wohl passiert, wenn ich diesen Knopf drücke ...“

Auf dem Bildschirm sind viele bunte Knöpfchen und Symbole. Wir wollen Sie nicht im Unklaren darüber lassen, was diese bedeuten, sondern liefern eine Erklärung: So einfach spielt sich Titan Quest!

1. Der rote Balken stellt Leben dar, der blaue Mana. Beides lässt sich nach Benutzung eines Elixiers in Sekundenschnelle wieder auffüllen. Die kleinen Symbole darunter zeigen an, ob und welcher Zauberspruch – sei er freundlich oder feindlich – gerade aktiv ist.

2. Die Energie anvisierter Feinde taucht in diesem Fenster auf. Halten Sie stets Ihren Blick drauf, dann erkennen Sie, ob der Gegner schnell genug das Zeitliche segnet – oder Sie vorläufig die Flucht ergreifen sollten, weil sich der Balken nur um Millimeter bewegt.

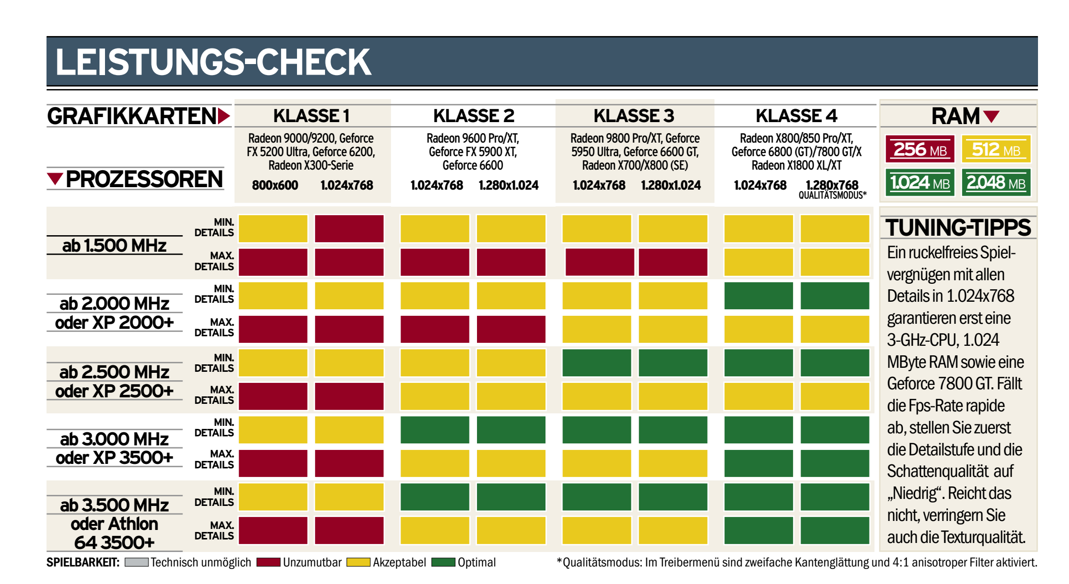
3. Die Minikarte enthält wichtige Markierungen. So wird beispielsweise angezeigt, in welcher Richtung sich Wiedergeburtsbrunnen (Checkpoints) oder Dungeon-Eingänge befinden. Wenn Ihnen der Ausschnitt zu klein ist, können Sie auch eine größere Karte einblenden.



4. Die Hotkey-Reihe ist frei konfigurierbar. Ein Rechtsklick auf ein leeres Feld genügt und **Titan Quest** zeigt an, welche Fähigkeiten Sie auf das entsprechende Feld legen können. Das ist weitaus einfacher als in **Diablo 2**, wo man umständlich mit F-Tasten hantieren musste.

5. Das Angriffsfenster hätten sich die Entwickler sparen können, aber sie waren halt gründlich: Dort wird angezeigt, welche Waffen Ihre Spielfigur führt. Das Ei links daneben lässt ein Portal auftauchen, das grüne Zeichen rechts auf ein zweites Waffen-Set umschalten.

6. Charakterfenster, Fähigkeitenbaum, Quest-Journal und Spieloptionen – hier werden Sie fündig. Wie sich das für ein Action-Rollenspiel gehört, gibt es für alles auch intuitive Hotkeys: So öffnet „I“ das Inventar, „C“ den Statuswertebildschirm, „M“ die bildschirmfüllende Map.



LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN		KLASSE 1 (Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/XT) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM	
256 MB: Unzumutbar	512 MB: Akzeptabel
1.024 MB: Optimal	2.048 MB: Optimal

TUNING-TIPPS
Ein ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.024x768 garantieren erst eine 3-GHz-CPU, 1.024 MByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT. Fällt die Fps-Rate rapide ab, stellen Sie zuerst die Detailstufe und die Schattenqualität auf „Niedrig“. Reicht das nicht, verringern Sie auch die Texturqualität.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

sie Gegner in wunderschön anzusehende Animationen fallen lässt. Beifall klatschen möchte man, wenn Getroffene nach Einsatz durchschlagender Spezialangriffe in hohem Bogen durch die Luft segeln. Noch schöner wäre gewesen, hätte Iron Lore nicht auf abgetrennte Gliedmaßen (zerbrochene Skelette zählen nicht!) oder Körperflüssigkeiten verzichtet. Es ist nicht so, dass der Autor blutrünstig wäre. Aber zu einem Hack & Slay gehört nun einmal virtuelle Gewalt, weil sie die berauschende Wirkung der Metzelei potenziert.

Titan Quest ist ein Action-Rollenspiel, wobei die Betonung auf Action liegt. Der Rollenspiel-Anteil wurde bis aufs Nötigste geschrumpft, von Dingen wie Story, Rätsel oder Quests merkt man wenig bis nichts. Zwar stehen vor allem in den Städten NPCs, die ein Heldenhändchen gebrauchen könnten. Aber die daraufhin folgenden Aufträge lösen Sie eher zufällig denn absichtlich, was maßgeblich auf die Tatsache zurückzuführen ist, dass es meist schlicht darum geht, sämtlichen Monstern die Grütze aus der Birne zu prügeln. Dazu bedarf es keiner Vorgeschichten. Manchmal benimmt sich **Titan Quest** etwas schwerfällig, indem es den Spieler mit Text überschüttet, den die englischen Sprecher zwar sauber, aber lieb- und leidenschaftslos abarbeiten. Man kann ihnen die fehlende Emotionalität nicht verdenken, weil die Charaktere oft weitschweifig von Belanglosigkeiten berichten, während sie wie angewurzelt stehen.

Dem Zufall überlassen?

Die Schauplätze sind nicht zufällig generiert, sondern mit dem beiliegenden Toolset gebaut. Heißt: Die Welt bleibt auch nach dem zigsten Neustart bis zum Grashalm gleich. Das könnte sich als Problem erweisen, weil es den Entdeckungsdrang hemmt. Die gute Nachricht ist die, dass es lange dauern wird, bis sich eine solch gewaltige Welt ins Gedächtnis einbrennt. Griechenland ist eine gebirgige Natur, durchzogen von Bächen und Schluchten mit markanten Felsen. Wüstenlandschaften machen Ägypten zur kargsten aller Umgebungen. Asien umfasst zugeschneite Gipfel und Wälder mit Bäumen, die



GEGNER IM KORNFELD Lässt sich auf dem Bild nicht erkennen: Jedes Blatt, jeder Grashalm schaukelt gemächlich im Wind. Das macht die Welt lebensecht.



ZUM STAUNEN Die Partikeleffekte gehören zu den schönsten, die ein Action-Rollenspiel je hervorgebracht hat. Überhaupt ist die Grafik atemberaubend – mit der richtigen Hardware ...

bis über den Bildschirm hinaus in den Himmel wachsen.

So schön und organisch die Wildnis mit ihrer umwerfenden Optik auch sein mag: Dass sie in Handarbeit entstanden ist, fällt kaum auf. Da gibt es zu viele Höhlen, die sich aus rechteckigen Räumen zusammensetzen, gefüllt mit Gegnern und einigen Truhen. Sonst ist nichts in ihnen. Manchmal verlaufen draußen Pfade abseits der Straße, um in Sackgassen zu enden, deren Sinn sich entbehrt. Spezielle Szenerien wie die Pyramiden von Gizeh, der Palast von Knossos oder die Hängenden Gärten haben das gleiche Problem: Hinter der grafischen Opulenz stecken quadratische Bausteine, die auch von einem Zufallsgenerator der Marke **Diablo 2** hätten stammen können. Wie gut die Grafik wirklich ist, macht ein Besuch auf der Chinesischen Mauer deutlich. Von oben haben Sie einen Schwindel erregenden Ausblick auf ihren Verlauf. Weiter hinten lauern Feinde, klein wie Ameisen. Wahnsinn, diese 3D-Engine und ihre Tiefenwirkung.

Trotzdem muss sich **Titan Quest** in Städten den Vorwurf der Sterilität gefallen lassen. Gemeint ist nicht die übrigens fantastische Architektur von Athen, Memphis oder Chan'an, sondern das schon erwähnte Verhalten von NPCs. Die meisten stehen wie Statuen herum, wackeln einmal mit den Gliedmaßen und wollen so als Menschen durchgehen. Daraus wird nichts, sie bleiben misslungene Staffage.

Die Droge Action-Rollenspiel

Titan Quest ist eines jener Spiele, die Sie zum Esel macht, dem die Mohrrübe vor der Nase baumelt. Unablässig wächst der Erfahrungsbalken um Millimeter, jeder Schlag, jeder Zauberspruch bringt den Stufenanstieg näher. Endlich ist der große Moment gekommen, ein Gong ertönt zum Zeichen des Level-ups. Die Vorfreude entlädt sich im Verteilen von Punkten auf Statuswerte und Fähigkeiten. Doch es fehlt zumeist ein Quäntchen von dem, was der Charakter braucht, um den herbeigesehnten Angriff zu lernen. Diesem bisschen entspringt der Ehrgeiz zum Weiterspielen, und ohnehin hat sich der Erfahrungspunktebalken schon wieder etwas grün gefärbt …

Das ist die eine Sache, warum **Titan Quest** bis in die Morgenstunden wach hält. Die andere: Es gibt viele Wagenladungen voll Gegenstände, darunter seltene, die den Ur-Instinkt des Jagen und Sammelns wecken. Beinah alle Gegner lassen Beute fallen, jeder Klick kann den erhofften Lottogewinn bedeuten. Wie üblich blendet die „Alt“-Taste ein, was am Boden liegt. Wer nur die wertvollen Sachen inklusive Tränke sehen will, drückt „X“. Farblich gekennzeichnet sind Raritäten, also ungewöhnlich gute Objekte oder Teile eines Sets, das weitere Boni gibt, wenn Sie alle Teile gefunden haben (wozu man allein ein halbes Leben bräuchte). Ähnlich verhält es sich mit Teilen von Relikten und Talismanen, die, vollständig zusammengesetzt und in Waffen und Rüstungen eingebaut, allerlei Werte aufputschen. Egal wie gut die Ausstattung ist, fast immer bleibt Raum für Verbesserungen.

Belohnungen vom Spieler fern zu halten, aber doch irgendwo greifbar zu machen – dieses psychologische Kunststück beherrscht **Titan Quest** mit Bravour, und zusammen mit der außerordentlich guten Spielbarkeit ist die Voraussetzung zur Sucht geschaffen, für die Action-Rollenspiele berüchtigt sind. Außerdem rockt die Grafik. (tw)



BEI TAG Eine Besonderheit von **Titan Quest** ist der Tag- und Nachtzyklus. Je nach Stand der Sonne verändert sich die Farbgebung. Auch die Schatten wandern mit.

BEI NACHT Dieselbe Szene wie links, nur zu einer anderen Tageszeit: Verschwunden sind die länglichen Schatten, blass taucht der Mond die Umgebung in seinen Schein.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Titan Quest

EINZELSPIELER

3 GROSSE WELTEN +++ 8 KLASSEN +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Das Spiel beginnt – und man ist hingerissen von der Grafik: Der Detailgrad der Wildnis bewegt sich auf beängstigend hohem Niveau; geschlungene Wege führen an Wiesen und Büschen vorbei, ein Dorf schiebt sich, die richtige Hardware vorausgesetzt, butterweich ins Bild. Dann der erste Kampf gegen Bären, Wildschweine und Satyre. Gegner stürzen in fantastischen Animationen, die Gefechte fühlen sich auf Anhieb richtig an. Schon fallen die ersten erbeuteten Gegenstände auf den Boden – die Sucht greift.





EINAUGE Wenn Sie Glück haben, lässt dieser Zyklop nach seinem Ableben eine durchschlagskräftige Keule fallen.

2 Die griechische Außenwelt wechselt sich im angenehmen Rhythmus mit Katakomben ab, in denen Untote hausen. Sich an der Grafik sattzusehen, ist ein Ding der Unmöglichkeit, denn jede Szene entspricht einem kleinen Kunstwerk. Genauso unmöglich ist es, Pausen einzulegen. Die Vielfalt der Gegenstände und ein stetig wachsender Erfahrungspunktebalken motivieren, bis Bedürfnisse wie Essen und Schlafen Überhand nehmen. Gelegentlich treffen Sie auf Zwischengegner, die in ihrer Größe die Hälfte des Bildschirms ausfüllen: Ein Zyklop stapft hervor, stößt einen Urschrei aus und schwingt wütend seine Keule. Derlei Sagengestalten haben die Entwickler reibungslos in den Spielablauf integriert.

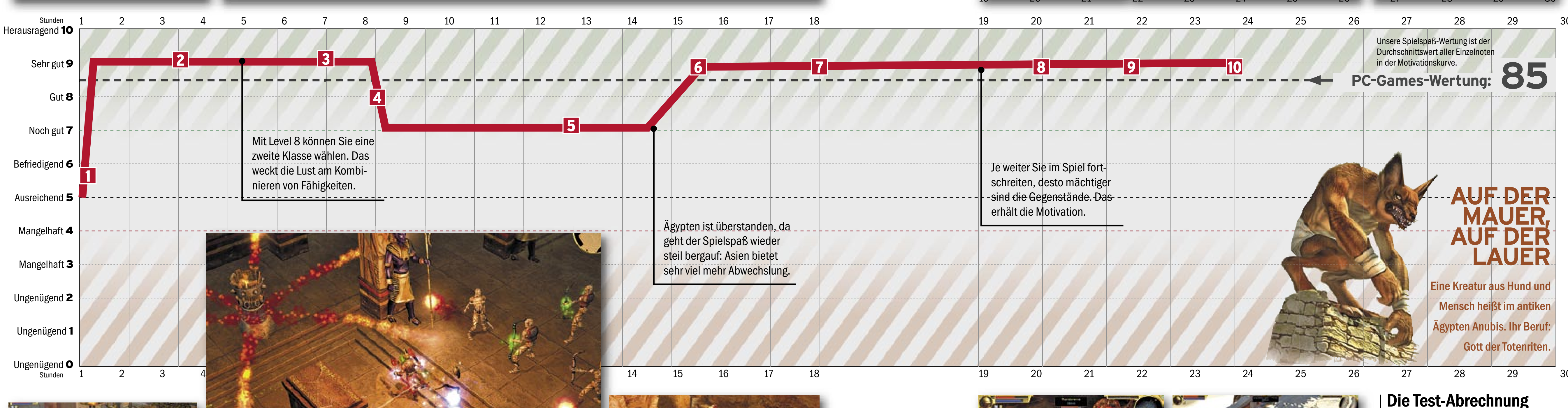
6 In Asien steht die Chinesische Mauer. Als der Tester sie zum ersten Mal betrat, konnte er sich folgenden Ausruf nicht verkneifen: „Scheiße, sieht das geil aus!" Ursprung der Euphorie war die Tiefenwirkung der 3D-Engine: Bewegt sich die Spielfigur auf erhöhtem Terrain, offenbart sich streckenweise ein erstaunlicher Weitblick.



7 Asien misst der Abwechslung im Gegensatz zu Ägypten große Wichtigkeit bei: Es geht durch Wälder und über verschneite Berggipfel bis hin zu Höhlen. Dort leben Yetis, die auf Eindringlinge mit einem Eishauch reagieren. Solche Partikeleffekte geben immer wieder Anlass zum Staunen. Grafisch macht **Titan Quest** einfach alles richtig.

8 Die Besuche in den Städten geraten zur Pflichtübung, weil die Gegner an Stärke gewinnen und mehr Heiltränke fordern. Doch das ist kein Problem, weil jeder Held unbegrenzt Portale beschwören kann, die blitzschnelles Reisen zwischen bereits besuchten Arealen ermöglichen. Im Gegensatz zu **Diablo 2** benötigt man keine Schriftrollen – das ist sehr komfortabel!





AUF DER MAUER, AUF DER LAUER

Eine Kreatur aus Hund und Mensch heißt im antiken Ägypten Anubis. Ihr Beruf: Gott der Totenriten.

GRABRÄUBER Die Gräber Ägyptens sind mit Fallen gespickt. Dafür enthalten sie viele Schätze.

3 Der Palast von Knossos hat eine Architektur, die den Atem stocken lässt. Unter ihm erstreckt sich das Labyrinth des Minotaurus, einem der Schlussgegner der Welt von Griechenland. Bevor Sie sich hineinwagen, empfiehlt es sich, genügend Heiltränke einzukaufen.

4 Die Welt Nummer 2 heißt Ägypten. Dort stehen neben langen Märschen durch die Wüste auch Erkundungen von Gräbern auf dem Programm. Manche davon sind spannend, siehe Bild: In Sarkophagen verbergen sich Schätze, Fallen schießen mit Feuerbällen und Mumien wollen dem Held an die Gurgel. Andere Gräber sind hingegen wenig mehr als eine Ansammlung von Räumen, die keinerlei Überraschungen bieten. Hier hätten sich die Entwickler ruhig mehr Mühe geben können. Die Spielwelt wurde immerhin von Hand gebaut und nicht zufällig generiert, was das langweilige Layout erklären würde. Davon unabhängig motivieren noch immer Sammelwut und Stufenanstiege.

5 Wüste, soweit das Auge reicht. Darin Skorpione und anderes Getier, das Streit sucht. Ein bisschen lässt Ägypten die Mannigfaltigkeit von Griechenland vermissen, dessen Natur weitaus idyllischer war. Eine Ausnahme bilden die sporadischen Besuche von Pyramiden; die sind gut gelungen.

9 Gegen Ende hin wird's heiß: Kreaturen aus Magma hausen in Unterwelten, wo Lava zwischen Ritzen dampft. Hoffentlich haben Sie den Wert Feuerresistenz nicht vernachlässigt, sonst nimmt Ihre Heldenkarriere ein jähes Ende als Grillgut.

10 Der Endgegner ist nach etwa 24 Stunden in Reichweite. Was mag er wohl für Gegenstände als Beute abgeben? Die Aussicht auf seltene Waffen und Rüstungen lässt einen gnädig über den anspruchs- und taktiklosen Spielablauf hinwegsehen.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Titan Quest
Testversion:	1.0b
Gespielte Minuten:	1.360 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	22:40
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.360 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €1,99,-

Das kooperative Spiel bringt gegenüber dem Einzelmodus einen Vorteil: Klassen wie Heiler, Krieger und Magier können sich gegenseitig ergänzen, was dem Spaßfaktor zugute kommt. Eine Mehrspieler-Wertung liefern wir Ihnen in der nächsten PC Games.



TITAN QUEST
CA. € 45,-
30. JUNI 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS

„Oft kopiert, endlich erreicht: Titan Quest teilt sich mit Diablo 2 den Titel des besten Action-Rollenspiels."

Dass viele noch immer **Diablo 2** spielen, liegt nicht an der Grafik, die heute entfernte Ähnlichkeit mit dem Inhalt einer gebrauchten Kotztüte aufweist. Nein, es ist dieses magische Spielgefühl, das einen nach dem ersten Mausklick packt und im Klammergriff hält. **Titan Quest** vermittelt dieses Feeling; es hat das gleiche Tempo, die gleiche Geschmeidigkeit im Spielablauf. Und ewig lockt der anwachsende Erfahrungsbalken sowie die Gier nach wertvollen Schätzen. Trotzdem sind nicht alle Voraussetzungen zum Evergreen gegeben. Die feste Spielwelt wird nach dem hundertsten Durchlauf aus Hälsen heraushängen, und das Fehlen eines Unterbaus der Marke Battle-Net ist der Zusammenführung von Spielern nicht gerade zuträglich. Das und einige Design-Wehwehchen trennen **Titan Quest** vom Meisterwerk-Status: Die Truhe zum Lagern von Gegenständen scheinen die Entwickler schlicht verpennt zu haben, und das chaotische Inventar lässt selbst den Katastrophen-Schreibtisch des Kollegen Schütz wie aufgeräumt erscheinen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Iron Lore
Titel vom selben Entwickler: Keine
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel der Kampagne
Zahl der Spieler: Bis zu sechs Spieler
Fazit: Nachtest folgt in der nächsten PC Games

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Extrem detaillierte und organische Welt, hervorragende Animationen.
Sound: Ordentliche Kampfgeräusche, gelangweilte Sprecher, teils seltsame Musikwahl.
Steuerung: Funktioniert bis auf Detailprobleme (Inventar) wie geölt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Flüssige Spielbarkeit, einfache Steuerung
- + Riesige Welt im fantastischen Grafikgewand
- + Motivierende Klassen und Levelanstieg
- + Gut ausgetüftelte Ausrüstungsgegenstände
- − Etwas anspruchsloses Spielprinzip

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 85



ULLE, ULLE, ULLE Jan Ullrichs digitales Ebenbild hat mit ihm in etwa so viel gemein wie ein Monstertruck mit einem Hollandrad.

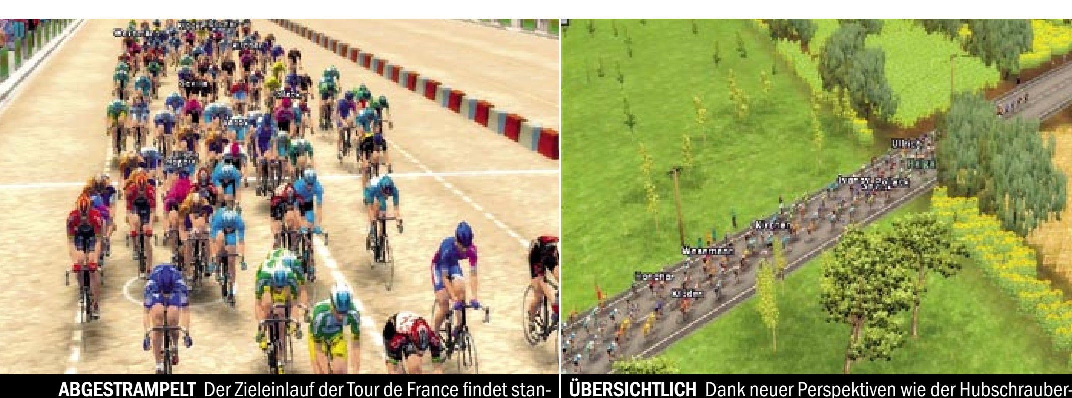
GUT AUSGERÜSTET Vor jedem Rennen legen Sie das Equipment Ihres Teams fest. In diesem Fall wählen wir den Allrounder-Helm.

Radsport Manager Pro

2006 | Mit der offiziellen Lizenz zur Tour de France beglückt die Drahtesel-WiSim auch diesen Sommer ihre Fans.

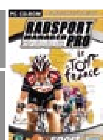
Pünktlich zum Start der legendären Frankreich-Rundfahrt am 1. Juli steht auch die neueste Ausgabe des **Radsport Manager Pro** in den Läden. Der bedeutendste Unterschied zu den Vorjahren: Erstmals besitzt der Titel die Tour-de-France-Lizenz und firmiert somit als offizielles Spiel des Drahtesel-Spektakels. Wie gehabt übernehmen Sie die Chefrolle eines Radrennstalls Ihrer Wahl und betreuen diesen für wenigstens eine Saison. Neben einer Vielzahl zweitklassiger Teams sind erstmals auch einige große Mannschaften mit Originaldaten vertreten. Darunter „Team T-Mobile" mit Jan Ullrich oder das „Team Milram" mit Erik Zabel. „Discovery Channel", die Mannschaft des Vorjahressiegers Lance Armstrong, tritt aber nach wie vor mit Fantasiedaten als „Team Lost Channel" in die Pedalen.

Das optisch bescheidene Menüsystem im unsympathischen Excel-Look blieb wie Ihr Aufgabengebiet als Teamchef unverändert: Sie kümmern sich um die Zusammenstellung Ihrer Mannschaft, simple Vertragsverhandlungen mit Fahrern und Werbepartnern, die passende Ausrüstung und natürlich um die Planung der kompletten Saison inklusive aller Rennen. Neben der Tour de France erwarten Sie über 100 Wettbewerbe. Diese werden in einer etwas ansehnlicheren 3D-Grafik als im Vorjahr präsentiert und sind dank Zeitbeschleuniger auch zwischendurch gut spielbar. Das Interface entspricht dem des Vorgängers, die Anzahl an Knopfdruck-Kommandos („Sprint", „Führungsarbeit leisten" oder „Gegenangriff") ebenfalls. Dafür hat sich optisch etwas getan: Die Strecke säumen endlich animierte 3D-Zuschauer, die schon mal Flagge schwenkend ein paar Meter mit den Pedalrittern laufen. Auch wirken die Fahrer detaillierter und es gibt mehr Kameraperspektiven als zuvor. Die Streckenrandobjekte allerdings sind noch immer recht kantig und Clipping-Fehler (Rennfahrer radeln durch andere hindurch) traten permanent auf. Nichtsdestotrotz sind die 3D-Rennen spannend und die Einflussmöglichkeiten enorm. Dauerhaft fehlt es aber dem **RSM Pro 2006** – wie seinen Vorgängern – massiv an Abwechslung. (cs)



ABGESTRAMPELT Der Zieleinlauf der Tour de France findet standesgemäß auf der etwas detailarmen Champs Elysées statt.

ÜBERSICHTLICH Dank neuer Perspektiven wie der Hubschrauber-Kamera haben Sie das Renngeschehen noch besser im Blick.



RADSPORT MANAGER PRO 2006

CA. € 40,-
26. JUNI 2006
USK: OHNE

CHRISTIAN SAUERTEIG



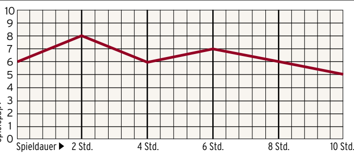
„Für Radsport-Fans nicht nur dank offizieller Tour-Lizenz das Nonplusultra."

Wer sich für Radsport interessiert und obendrein die Tour de France mit Millionen anderen stundenlang vorm Fernseher verfolgt, macht mit der neuesten Ausgabe des **Radsport Manager Pro** nichts verkehrt. Das Mehr an Originaldaten sorgt für einen gehörigen Realismusschub und die komplett lizenzierte Tour de France inklusive authentischen Zieleinlaufs auf der Champs Elysées ist ein echtes Schmankerl für Zweirad-Junkies. Für alle anderen ist der **Radsport Manager Pro 2006** vor allem eins: ziemlich innovationsarm. Das Menüdesign ist noch immer extrem bescheiden – und bis auf ein paar neue Kameraperspektiven, die Tour-Lizenz sowie eine leicht aufpolierte Optik hat sich wenig getan. Positiv: Dank des neuen Tutorials finden sich auch Einsteiger rascher als bei den Vorgängern in der mitunter ganz schön komplexen Radsport-Welt zurecht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyanide
Titel vom selben Entwickler:
Radsport Manager Pro 05/06 | Rugby Manager
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen-, Tour- oder Saison-Modus.
Zahl der Spieler: Bis zu 20 via Internet.
Fazit: Kurzweiliger als das Solospiel.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Menüs pfui, 3D-Rennen halbwegs hui.
Sound: Stimmige Musik, guter Kommentator.
Steuerung: Gewöhnungsbedürftig; mit Maus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Offizielle Lizenz zur Tour de France
+ Viele Originaldaten
+ 3D-Radrennen, denen ...
− ... es dauerhaft an Abwechslung fehlt.
− Staubtrockenes Menüdesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **69**

Bahnsim Pro



BAUMEISTER Der Editor ist unübersichtlich und schwer zu bedienen.

Ähnlich wie **Eisenbahn.exe** oder die **Trainz**-Serie richtet sich auch **Bahnsim Pro** an Eisenbahn-Freaks, die am heimischen PC ihre eigene Modellbahnanlage aufbauen wollen. Doch scheitern die angehenden Gleisarbeiter hier bereits an dem verworrenen, extrem komplizierten Editor. Statt 3D-Modellen lassen kryptische Objektbezeichnungen nur erahnen, welchen Gegenstand Sie letztendlich auf dem faden 2D-Brett platzieren. Wie man gar Berge per Schiene überwindet, erschließt sich Normalsterblichen ebenso wenig wie das Preismodell der Bahn. Wem es wider Erwarten doch gelingt, kann im Zuschauermodus seine Züge beim Fahren beobachten. Wenn das kein Ansporn ist ... (bb)

BHV | 12.05.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **18**



Championsheep Rally



PLATZ DA! Mithilfe witziger Extras pflügen Sie durch Wald und Wiese.

Echt Schaf? Ja! Echt scharf? Nein! So lässt sich der tierische Fun-Racer **Championsheep Rally** am besten charakterisieren. Worum geht's? Mit sechs verschiedenen Rennschafen liefern Sie sich in comicbunten Szenarien wollunlustige Verfolgungsjagden. Klebrige Böden, wuchtige Baumstämme oder gefräßige Wölfe stellen dabei die Hindernisse dar. Das besondere: Anstatt zu überholen setzen Sie zum Schafsprung an und hopsen einfach über Ihre Widersacher. Der Schaf-Wettkampf sorgt zwar für eine längere Halbwertszeit als die Mittagspausenballerei **Moorhuhn**, längerfristig vermag der ulkige PC-Rennstall aber nur als Partyspielchen im Vier-Spieler-Splitscreen-Modus zu gefallen. (cs)

FROGSTER | 29.05.2006 | USK OHNE | CA. € 25,- **58**

Don't get Angry 2

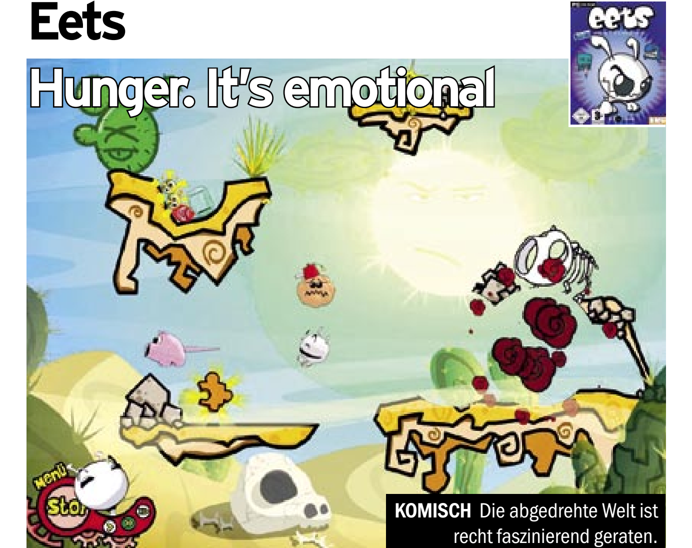


WÜRFEL-WAHNSINN Der zweite Teil präsentiert den Spieleklassiker in 3D.

Brettspiel-Umsetzungen sind selten sonderlich originell – der erste Teil des „Mensch ärgere dich nicht!"-Klons **Don't get Angry** war eine kurzweilige Ausnahme. Jetzt steht der Nachfolger in den Läden, der sich von seinem Vorgänger auf den ersten Blick vor allem in der Optik unterscheidet. Ab sofort kegeln Sie nämlich bis zu drei Freunde oder ebenso viele PC-Mitspieler im zweckmäßigen 3D-Look vom Spielfeld. Eine Reihe witziger Extrawaffen oder Aktionsfelder peppen den Klassiker angenehm auf. **Don't get Angry 2** fesselt nicht wochenlang an den Bildschirm; für den fairen Preis von 15 Euro stellt es aber einen erstklassigen Zeitvertreib für zwischendurch dar. (cs)

COMPORT INT. | 18.05.2006 | USK OHNE | CA. € 15,- **63**

Eets



KOMISCH Die abgedrehte Welt ist recht faszinierend geraten.

Eets ist ein weißes, knuddeliges Etwas, das einfach drauflloswatschelt und mit Vorliebe von Klippen springt. Ähnlich wie bei **Lemmings** lotsen Sie Eets mithilfe von vorgegebenen Gegenständen bis zu einem Puzzleteil. Die Palette reicht von Juxwalen als Katapult über explodierende Superschweine hin zu randalierenden Marshomechs. Für geniale Lösungen winken Auszeichnungen. Je nach Laune reagiert Eets unterschiedlich, was sich durch Marshmallows ändert. Ist es wütend, macht es Riesensprünge und frisst Pillen, statt sie wegzuschieben. Gute Ideen, die zahlreichen Rätsel hätten dennoch verzwickter ausfallen dürfen. Per simplem Editor bauen Sie sich eigene Levels. (as)

FROGSTER | 26.05.2006 | USK OHNE | CA. € 19,- **63**

World of Qin 2

SMALLTALK In den Städten führen Sie Gespräche mit Nichtspielercharakteren.

HAUDRAUF Unser Held liefert sich einen epischen Kampf. Gegen ein Reh.

Der chinesische Entwickler Object Software hat ein Online-Rollenspiel entwickelt, das zum Nischendasein unter Giganten wie **World of Warcraft** und **Everquest** verdammt ist: **World of Qin 2** lässt Sie online Monster hauen, Handel betreiben und Stufen aufsteigen. Also alles wie gehabt? Nicht ganz, denn die Grafik ist, es kommt in Pixel- und Vertex-Shader-Zeiten einem Wunder gleich, zweidimensional gehalten: Von schräg oben blicken Sie auf Städte, Wälder und Dungeons hinab; Grafikkarte und CPU nutzen diese Zeit zum Durchschnaufen. Tatsächlich sollen nur 400 MHz zum Spielen ausreichen, mit 800 steht man auf der sicheren Seite. Doch ist das Spielprinzip ähnlich anspruchslos ausgefallen: In den ersten Spielminuten involvieren die Kämpfe einen Mausklick und anschließendes Zurücklehnen. Später, nach Einkauf neuer Fähigkeiten, zeigt die Spannungskurve steiler nach oben – und fällt wieder ab, wenn man merkt, dass vier Charakterklassen gegenüber der Vielfalt anderer Online-Spiele nichts hergeben. Paladine sind vorn im Getümmel, Jäger schießen von hinten mit dem Bogen, Priester heilen und Zauberer, äh, zaubern. Die Monster teilen sich auf in normal, fortgeschritten und Elite. Letztere können Sie nur in der Gruppe bezwingen, dafür winken gute Gegenstände als Beute. Die beste Ausrüstung aber ist den Bastlern vorbehalten: Beim Schmied kombinieren Sie Rohmaterialien, heraus kommen Schwerter, Zauberstäbe, Bögen oder Rüstungsteile. Das Ganze ist, gemessen am Spaßfaktor, so schlecht nicht. Nur drängelt sich die Frage in den Vordergrund, wer für dieses höchst gewöhnliche Spiel zehn Euro im Monat zu zahlen gewillt ist. Die nämlich verlangen die Entwickler, sobald Sie Stufe zehn dingen – pardon: erreichen. (tw)

GAMIGO | Juli 2006 | USK 12 | CA. € 20,- **62**

Gods: Land of Infinity



STILLGESTANDEN Die meisten NPCs stehen sich die Beine in den Bauch.

Dass „deutsche Texte" als Feature auf der Packung auftauchen, lässt erahnen, wie es um den Rest steht: **Gods** ist ein Rollenspiel für Geschmacksverirrte, die Namen wie Arswaargh oder Svatopluck für eine gute Sache halten. Gespielt wird als Vivien, die nach Betätigung der Tastatur durch eine angeblich „fotorealistische Umgebung" schwankt. In Wahrheit ist sie nicht schöner als ein Backstein. Bei Gegnerkontakt führt Vivien Rundenkämpfe, während die Kamera Karussell fährt. Das würde Dynamik erzeugen, so es denn klappte. Amüsant ist die Sprachausgabe: Ein einziger Sprecher vertonte Armeen an Figuren – in einer Stimme wie geschaffen für Vokabeltrainer vom Grabbeltisch. (tw)

FROGSTER | 18.06.2006 | USK 6 | CA. € 20,- **48**

Werner: Flitzekacke-Alarm



GUT VERLEGT Das Rohr führt nach etwa zehn Klicks zum Abfluss. Toll.

Werner: Flitzekacke-Alarm ist soviel Spiel wie Til Schweiger Schauspieler: Beide würden gern richtig, können aber nur ein bisschen. Hier geht es um die weltbewegende Problematik des Rohreverlegens. Das Spielfeld ist in viereckige Felder unterteilt, auf jedes passt ein Teil. Die Rohre nehmen Sie mit der Maus aus einem unerschöpflichen Pool, um sie unter Zeitdruck richtig zu platzieren: Beginnend vom Klohäuschen, endend im Abfluss. Ist der Countdown abgelaufen, ertönt unheilvoll die Spülung. Dann sickert das Verdaute durch die Leitung, im besten Falle vorbei an Bierflaschen, was Punkte einbringt. Das ginge 96 Levels lang, hätten Sie **Werner** vorher nicht deinstalliert. (tw)

TIVOLA | 15.05.2006 | USK OHNE | CA. € 12,- **26**

Sensible Soccer 2006



UNGEWOHNTE OPTIK Der klassische Look des Ur-Spiels blieb unverändert.

TOOOR! Lukas Pidilsko trifft für Deutschland gegen Brasilien.

Mindestens genauso spektakulär wie David Odonkors WM-Nominierung ist das PC-Comeback der schon ins Spielemuseum abgeschoben Pixelkopf-Kicker von **Sensible Soccer**. Fans des 1992 erstmals veröffentlichten Fußballtitels fühlen sich unter Garantie sofort heimisch. Denn am klassischen Vogelperspektiven-Look, der simplen – aber gewöhnungsbedürftigen – Steuerung sowie dem rasanten Spieltempo hat sich überhaupt nichts geändert. Die Richtungstasten des Gamepads sowie eine Pass-, Schuss- und Sprinttaste genügen, um ansehnlichen Fußball auf den Monitor zu zaubern. Profis übernehmen optional noch die Torwartsteuerung, worum sich ansonsten die KI zufrieden stellend kümmert. Tricks, die eines Ronaldinho würdig wären, und Beckham-Zauberfreistöße à la **Pro Evolution Soccer 5** oder **FIFA 06** fehlen genauso wie deren Grafikpracht. Spaß kommt trotz des optischen Kulturschocks aufgrund der stark herausgezoomten Perspektive dennoch auf. Mit von der Partie sind knapp 350 Vereins- und Nationalmannschaften mit minimal verfremdeten Daten, die sich alle editieren lassen. Diverse Turniere und Wettbewerbe sorgen für Abwechslung, eine Vielzahl an freischaltbaren Extras wie verschiedene Bälle oder Untergründe ebenso. Die Neuauflage hat nichts von ihrem Charme verloren, wertet Ihr Comeback aber mit einigen unschönen Bugs ab: Im Elfmeterschießen sind Nachschüsse möglich und der Torwart darf vor der Ausführung die Torlinie ungestraft mehrere Meter verlassen. (cs)

CODEMASTERS | 09.06.2006 | USK OHNE | CA. € 30,– **69**

Terrorist Takedown: War in Colombia



HARMLOS Selbst wer nur zum Messer greift, besiegt die dumme KI.

EXPLOSIV Mit dem Granatwerfer beschießen wir einen Panzer.

Die wenig ruhmreiche **Terrorist Takedown**-Serie ist in etwa so schwer kleinzukriegen wie Unkraut im Garten. Abermals erscheint mit **War in Colombia** ein Fließband-Shooter, der in etwa den Anspruch der **Moorhuhnjagd** besitzt. Als Szenario dient diesmal ein Feldzug der Amerikaner gegen kolumbianische Drogenbarone. Lange genug haben die USA die Dealer toleriert. Damit ist jetzt Schluss! Mit M-16, Schrotflinte, Handgranaten und Scharfschützengewehr reisen Sie in den Dschungel und nieten im Auftrag der US-Regierung einen unterbelichteten Gegner nach dem anderen um. Statt Sie einzukreisen, bleiben die Soldaten wie Pappkameraden dumm in der Pampa stehen und geben ab und an mal einen unplatzierten Schuss ab. Manche Gegner reagieren sogar nicht einmal, wenn sie unter Beschuss geraten. Offensichtlich haben die Dealer zu viel von ihrem eigenen Zeug genommen. So schön und stimmungsvoll die Landschaften dank Techlands **Chrome**-Engine aussehen, so schlecht gestaltet sich auf der anderen Seite das Leveldesign. Feinde spawnen vor ihren Augen aus dem Nichts und der scheinbar weitläufige Dschungel beschränkt sich auf einen schmalen Trampelpfad. Es gibt auch keine spannende Story, die **Terrorist Takedown: War in Colombia** vor dem Absturz in das niederste Shooter-Milieu bewahren könnte. Stattdessen jagt ein öder Einsatz den nächsten. Vorausgesetzt, das Spiel stürzt zwischendurch nicht mal wieder ab, was sehr oft der Fall ist. (bb)

CITY INTERACTIVE | 19.05.2006 | USK 16 | CA. € 20,– **37**

Fußball Teammanager 2006





HERZ-RASEN Das 3D-Spiel bietet nur einen halbwegs realistischen Kick.

Dank der offiziellen FIFPro-Lizenz spielt der preiswerte **Fußball Teammanager 2006** gleich im Konzert der ganz Großen mit. Zumindest, was die Menge an Originaldaten angeht: Nicht nur in Deutschland sind sämtliche Teams bis in die Regionalligen mit allen authentischen Daten und größtenteils sogar realen Spielerfotos vertreten. Auch andere internationale Ligen – von England über Italien bis hin zu Frankreich oder Spanien – stehen dem in nichts nach. Klasse! Das eigentliche Spielprinzip entspricht dem bekannter Genre-Vertreter. Zu Spielbeginn starten Sie wahlweise eine klassische Karriere und kämpfen sich mit einem Verein aus einer tieferen Liga an die Spitze. Oder aber Sie beginnen gleich mit einem Top-Team à la Bayern München oder dem FC Barcelona. Sie kümmern sich um Mannschaftsaufstellung, Training, Taktik, Fan-Arbeit, Stadionausbau, Vertragsverhandlungen und natürlich Transfers möglicher Neuzugänge oder ausgemusterter Spieler. Besonders praktisch: Eine Vielzahl von Assistenten nimmt Ihnen auf Wunsch lästige Arbeit ab, was gerade Anfängern entgegenkommen dürfte. Die Menüführung ist nicht die übersichtlichste, oftmals sind mehrere Klicks nötig, um die gewünschten Informationen abzurufen. Bei den Spielszenen setzt **Fußball Teammanager 2006** auf eine selbst entwickelte 3D-Engine, die einen nur bedingt realistischen Kick darstellt. Die Animationen wirken abgehackt und der Spielablauf zu langsam. Und auch taktische Anweisungen werden nicht konsequent umgesetzt. Da es zum 3D-Spiel keine Alternative in Form eines launigen Textmodus gibt, bleibt langfristig mangels Abwechslung nur der Klick auf den Beschleunigungsknopf und die Anzeige des nackten Endergebnisses – was wenig spektakulär ist. (cs)

BHV SOFTWARE | 30.04.2006 | USK OHNE | CA. € 20,– **66**



REALISTISCH Alle Teams verfügen über authentische Spielerdaten.



Budget

ROLLENSPIEL



Baldur's Gate Compilation

CA. € 15,- |

Sie empfinden **World of Warcraft** als Zeitfresser? Dann geben Sie bei dieser Compilation, die das komplette **Baldur's Gate**-Epos beinhaltet, fein Acht: Auch wenn die Reihe schon angestaubt ist, die unglaublich hohe Quest-Zahl und die Rollenspieltiefe sind unerreicht. Haben Sie die AD&D-Welt entlang der Schwertküste einmal betreten, sind die nächsten Monate gelaufen ... Ein Muss! (sw)

ATARI | 08.06.2006 | USK AB 12 JAHREN **93**

MOTORSPORT



Colin McRae Rally 2005

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Den bisher letzten und zugleich besten Teil der **Colin McRae Rally**-Serie gibt es ab sofort zum Schnäppchenpreis. Neben detaillierten Wagenmodellen und astreiner Fahrphysik überzeugt vor allem der Karrieremodus, bei dem Sie wie bei **DTM Race Driver 3** eine komplette Saison mit mehreren Rennklassen absolvieren. Obwohl das Spiel fast zwei Jahre alt ist, gibt es an der Grafik nur wenig zu meckern. (cs)

CODEMASTERS | 15.06.2006 | USK OHNE **88**

SPIELESAMMLUNG



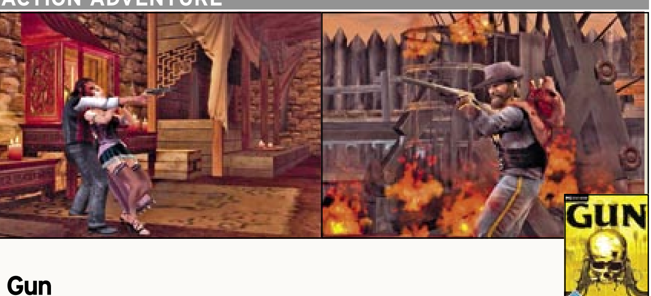
Denk Boxx Vol. 1

CA. € 20,- |

Gripsakrobaten kommen bei diesen Titeln garantiert auf ihre Kosten: **Fritz 8 SE** gilt als eine der besten Schachsimulationen und bietet für Einsteiger zahlreiche Trainingsmodi. Die physikalisch korrekte Brückenbau-Simulation **Bridge Builder** macht trotz mieser Optik im Nu süchtig. Bei **Crazy Machines** basteln Sie irrwitzige Maschinen unter Zeitdruck zusammen, während **WinSudoku** eine Variante des fernöstlichen Rätselspaßes ist. (cs)

NBG | 26.05.2006 | USK OHNE **77**

ACTION-ADVENTURE



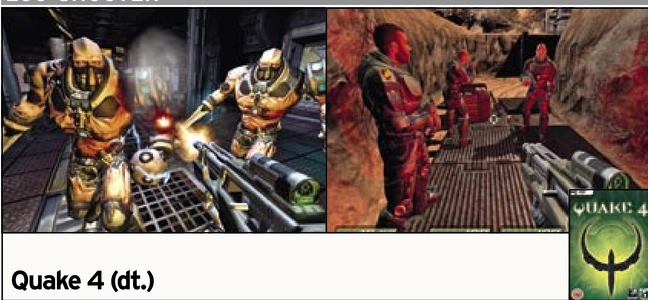
Gun

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Der Western-Shooter **Gun** glänz mit einer spannenden Story in einem recht unverbrauchten Setting. Held Colton White verliert alles, was ihm lieb und teuer war, und nimmt nun Rache an den Schuldigen. Mit Schießeisen, Pfeil und Bogen oder Nahkampfangriffen rücken Sie den Burschen auf die Pelle – wobei das Schwergewicht auf Ballern liegt. Zur Abwechslung gibt es zwischendurch Schleichmissionen oder Verfolgungsjagden zu Pferde. **Gun** bietet sowohl Haupt- als auch Nebenmissionen und Charakterentwicklung – trotzdem ist bereits nach rund zehn Spielstunden Schluss. Eine Grafik, die nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist, tangiert Sie nicht weiter? Dann bekommen Sie mit **Gun** ein wirklich empfehlenswertes Action-Spiel, in dem Sie die Gnadenlosigkeit des Wilden Westens erleben. (as)

NBG | 29.06.2006 | USK AB 16 JAHREN **83**

EGO-SHOOTER



Quake 4 (dt.)

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Wenn Sie **Doom 3** schon spitzenmäßig fanden, dürfen Sie sich **Quake 4** (dt.) auf keinen Fall entgehen lassen. Der geradlinige Ego-Shooter hat alles, was ein typischer Genrevertreter haben muss: sehr gute Grafik, gruselige Story und einen Mix aus Ballerei und Schalterrätseln. Im Vergleich zu **Doom 3** ist Ihr Protagonist allerdings nicht allein unterwegs. Beim Gegenangriff auf die feindseligen Strogg kämpfen Sie Seite an Seite mit Marines um das Überleben der menschlichen Rasse. Höhepunkt des Spiels ist die Umoperation Ihres Helden vom Menschen zum Strogg: Nur in Gestalt des Feindes sind Sie nämlich in der Lage, diesen auch zu schlagen. Wenn nach zwölf Stunden der Abspann über den Monitor flimmert, lechzen Sie nach mehr – garantiert. (oh)

ACTIVISION | 09.06.2006 | USK AB 16 JAHREN **82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Earth 2160

CA. € 25,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Drei Kampagnen mit drei unterschiedlichen Rassen sowie einer Vielzahl an Einheiten enthält das preisgekrönte **Earth 2160** der Reality Pump Studios. Der Nachfolger von **Earth 2150** besitzt eine Optik, die zu den absoluten Highlights des Genres zählt. Inzwischen gibt es auch mehrere Patches, die für stabile Mehrspielergefechte und ein verbessertes Einheiten-Balancing sorgen. (sw)

DEEP SILVER | 03.06.2006 | USK AB 12 JAHREN **90**

FLUGSIMULATION



Flight Simulator 2002

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/02

Besonders hübsch sieht die achte Auflage des **Flight Simulators** zwar nicht mehr aus, dafür besticht Microsofts Simulation nach wie vor durch das realistische Fluggefühl und die akkurat nachgebildeten Cockpits. Dank der interaktiven Flugsicherung ist auch für glaubwürdigen Funkverkehr mit dem Tower gesorgt. Eine Story und richtige Missionen gibt es nicht. (bb)

PYRAMIDE | 15.06.2006 | USK OHNE **68**

ROLLENSPIEL

Icewind Dale Compilation

CA. € 15,- |

Genau wie die **Baldur's Gate**-Reihe spielt auch **Icewind Dale** im AD&D-Universum. Allerdings überwiegen hier anspruchsvolle Kämpfe, die Hintergrundgeschichte ist Nebensache. Für Ungeduldige gibt es vorgefertigte Partys, sodass Sie sich gleich ins Kampfgetümmel stürzen können. Die Compilation enthält **Icewind Dale** samt Add-on **Herz des Winters** sowie den Nachfolger **Icewind Dale 2**. (sw)

ATARI | 08.06.2006 | USK AB 12 JAHREN **84**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

X3: Reunion – Collector's Edition

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Auch der dritte Teil der Genremixtur lässt Ihnen volle Handlungsfreiheit in einem prächtigen Universum. Doch kommt die Story zu kurz und Einsteiger fühlen sich aufgrund des fehlenden Tutorials schnell verloren. Die **Collector's Edition** bietet im Gegensatz zur ebenfalls reduzierten Standard-Version (20 Euro) Goodies wie Hörbuch und Soundtrack-CD. (bb)

DEEP SILVER | 05.06.2006 | USK AB 12 JAHREN **78**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A“ wie Adventure bis „W“ wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

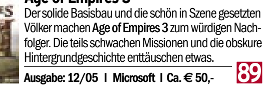


Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist etwas wackelig.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**



Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **89**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer“ – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **87**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **84**



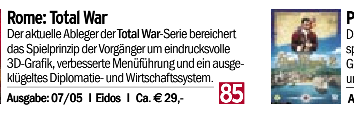
Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- | **81**



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **89**



Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **85**



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **83**



Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **81**



Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **89**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **86**

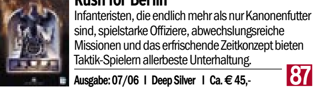
Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club“-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **85**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**

X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **78**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Stefan Weiß

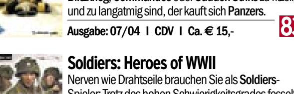


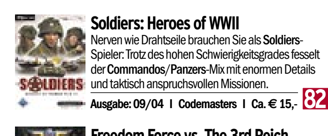
Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **87**

Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **84**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **83**





Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **82**



Freedom Force vs. The 3rd Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten“ gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **89**

Half-Life 2 Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **87**

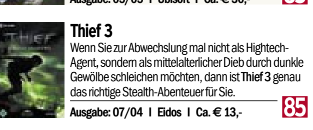
F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **86**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 50,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **85**



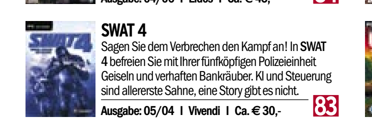
Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **85**



Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**



Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **84**



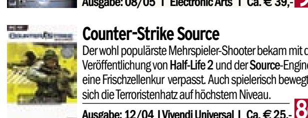
SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **83**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**



Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **86**



Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dicht Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | **83**

Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **83**





ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **91**



Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **85**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **85**



ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Ansgar Steidle

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**

ACTION – SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**

Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **76**

Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.
Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 40,- | **76**

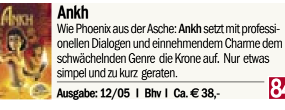
Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**





ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **84**



Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 45,- | **82**

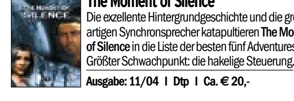


The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **81**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **80**





The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**



ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**



Knights of the Old Republic
Das Star Wars-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **89**



Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, Furcht einflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **87**



Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



Knights of the Old Republic 2
Grafik und KI sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Weil die fantastische Story und die klugen Quests im letzten Drittel spürbar nachlassen, ist KotOR 2 insgesamt etwas schwächer als der Vorgänger.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

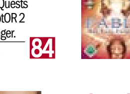
vorgestellt von Thomas Weiß

NEUZUGANG: Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- | **85**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **84**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **81**



Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **91**

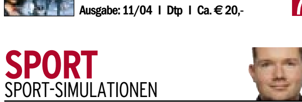
Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €45,- | **86**

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **84**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **82**



Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **81**



SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**



Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **85**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **83**





Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **81**





Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Sauerteig

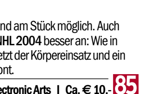
NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend“-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**

NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**

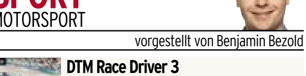


Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**





SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Benjamin Bezold



DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: Die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**



GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **88**



DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **84**



GTR
Gleich mit seinem ersten Rennspiel landete Simbin einen Volltreffer. Fahrphysik und Tuning-Optionen der FIA-GT-Simulation sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacle | Ca. € 20,- | **83**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig





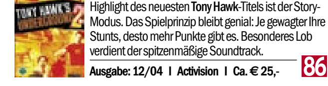
Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**

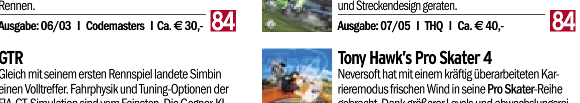


Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



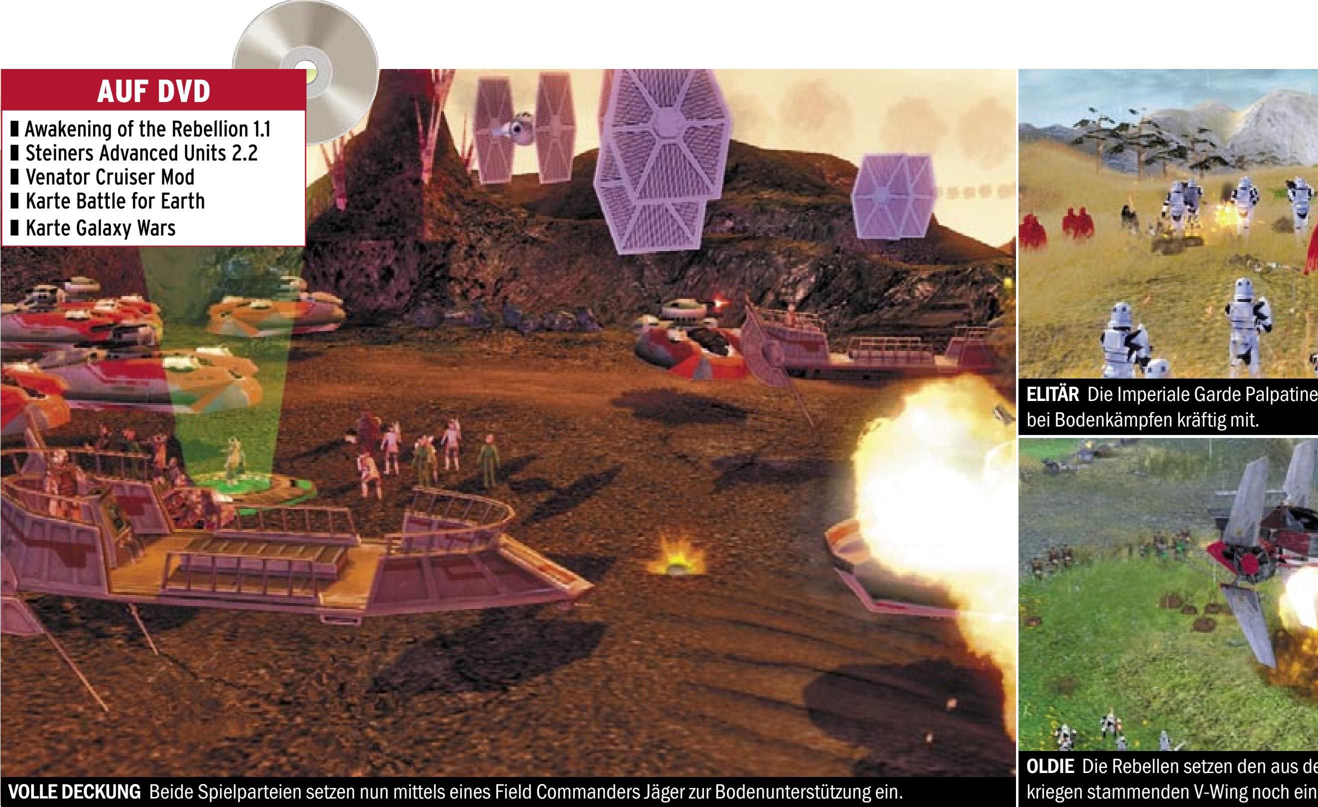


Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | Ca. € 20,- | **80**

AUF DVD
- Awakening of the Rebellion 1.1
- Steiners Advanced Units 2.2
- Venator Cruiser Mod
- Karte Battle for Earth
- Karte Galaxy Wars



VOLLE DECKUNG Beide Spielparteien setzen nun mittels eines Field Commanders Jäger zur Bodenunterstützung ein.



ELITÄR Die Imperiale Garde Palpatines mischt bei Bodenkämpfen kräftig mit.

OLDIE Die Rebellen setzen den aus den Klonkriegen stammenden V-Wing noch ein.



MASSENHAFT In **Awakening of the Rebellion** sind bis zu 34 Einheiten an Raumschlachten beteiligt, mit **Steiners AU**-Mod sind sogar bis zu 40 Schiffe möglich!

AUSWAHL Neben herkömmlichen Truppen stehen auch besser ausgebildete Soldaten wie die Sturmtruppen-Veteranen zur Wahl.



NEUE HELDEN Neben dem imperialen Großadmiral Thrawn haben die Mod-Macher noch eine Reihe weiterer Helden und sogar Zerstörer der Venator-Klasse eingebaut.

Mod des Monats

Empire at War

Es war einmal vor langer Zeit, in einer Galaxis weit, weit entfernt, da begaben sich Star-Wars-Fans daran, Empire at War noch besser zu machen.

Gleich zwei erstklassige Mods für **Star Wars: Empire at War** hat das deutsche Entwicklerteam Steiner Modding Group veröffentlicht: **Awakening of the Rebellion** und **Steiners Advanced Units**. Während **Steiners AU**-Mod bereits einige neue Einheiten und ein besseres Einheiten-Balancing enthält, ist **Awakening of the Rebellion** (**AotR**) eine komplett eigenständige Kampagne mit runderneuertem Gameplay.

Fast schon ein Add-on

Awakening of the Rebellion bietet eine Kampagne, die sowohl einzel- als auch mehrspielertauglich ist. Dabei haben die Mod-Entwickler die **Empire at War**-Galaxis um 16 Sternensysteme erweitert, sodass satte 60 Welten zu erobern sind! Minimissionen, wie die Einnahme bestimmter Schlüsselwelten oder die Jagd auf Helden, lockern das Spielgeschehen auf. Aber nicht nur neue Missionen und Planeten sind in der Modifikation enthalten – das Steiner-Team hat **Empire at War** auch um 21 Einheiten bereichert, darunter den TIE Interceptor. Auch frische Helden sind in **AotR** enthalten. Der blauhäutige Großadmiral Thrawn bietet zum Beispiel mit dem Imperialen Sternenzerstörer 2 seine Dienste an. Die Rebellion hat dagegen Zugriff auf einen weiteren extragroßen Calamari-Kreuzer vom Kaliber der Home 1. Dazu umfasst das Rebellenarsenal nun den älteren V-Wing, den Y-Wing Longprobe und neue Infanterie- und Fahrzeugtypen.

Neben den Neuheiten bringt **AotR** auch verbesserte Versionen bekannter Truppentypen. Zum Beispiel gibt es hier nicht nur eine Sorte Sturmtruppen, sondern vier! Die einfachste Version sind Rekruten, die kaum Treffer einstecken und ebenso schlecht austeilen. Legen Sie ein paar Credits drauf und haben Sie die entsprechende Technologiestufe erforscht, bekommen Sie dagegen hart gesottene Veteranen zur Seite gestellt. Das Gleiche gilt für Vehikel wie den AT-AT oder den Allianzpanzer T2-B. Hier sind ebenfalls generalüberholte Varianten verfügbar, die allerdings doppelt so teuer wie das Standardmodell sind.

Zudem haben einige aus dem Originalspiel bekannte Helden ein paar Veränderungen erfahren. Vormals erdgebundene Protagonisten wie Kyle Katarn und Mara Jade sind nun auch im All unterwegs. Die dafür benötigten Flieger wie Katarns Moldy Crow sind aus **Star Wars**-Spielen oder Büchern entliehene Designs. Als i-Tüpfelchen haben die Mod-Macher einige Standardhelden entworfen. Rebellenspieler bilden zum Beispiel einen namenlosen Commander aus, der ein X-Wing-Geschwader ins Gefecht führt und zusätzliche Angriffs-, Verteidigungs- oder Geschwindigkeitsboni besitzt.

Gratwanderung Balancing

Besonderes Augenmerk gilt dem Balancing. Einige imperiale Einheiten sind durch die Modifikation schlagkräftiger geworden. Dafür hat sich das Zahlenverhältnis weiter zugunsten der Rebellion verbessert. Ein Beispiel: Die imperialen AT-ATs besitzen in der verbesserten Version die vernichtende Fähigkeit „Feuerkonzentration", die bislang Commander Veers speziellen Kampfläufer vorbehalten war. Dafür belegen AT-ATs nun zwei Einheiten-Slots, was den Masseneinsatz der Titanen unmöglich macht. Die Rebellen verfügen dagegen über billige Panzer wie den Sumpfgleiter oder die Piratenbarkasse. Diese halten zwar nicht viel aus, machen ihre Schwäche aber durch zahlenmäßige Überlegenheit wett. Aber nicht nur zu Lande hat sich etwas getan. Jäger wie der X-Wing vertragen jetzt wesentlich mehr Treffer, während vormals übermächtige Flak-Schiffe wie die Corellianische Korvette oder der Tartan Kreuzer weniger Schaden anrichten.

Neues Spielgefühl

Neben den vielen aktualisierten Einheiten und Balancing-Änderungen bringt **AotR** auch ein neues Spielgefühl mit sich. Raumschiffe brauchen länger für interstellare Reisen, Produktionskosten fallen höher aus und nicht alle Einheiten dürfen Sie in jedem Sternensystem herstellen. Besonders der letzte Punkt fällt stark ins Gewicht. Konnten Sie beim Hauptspiel in jedem System fast alle Einheiten bauen, hängt es nun von der jeweiligen Welt ab, was fabrizierbar ist. Nur wenige Planeten, wie beispielsweise das im **Star Wars**-Universum für Raumwerften berühmte Corellia, sind in der Lage, Sternenzerstörer der Victory-Klasse oder Rebellenfregatten zu produzieren. Andere Planeten wie Carida ermöglichen dagegen die Ausbildung von Veteranen-Sturmtruppen. Bei der Entscheidung, was wo herzustellen ist, stützten sich die Mod-Entwickler auf Filme, Bücher und Spiele aus dem **Star Wars**-Universum. Aus dem Originalspiel bekannte Einschränkungen haben die Modder jedoch beibehalten. Um Imperiale Sternenzerstörer oder Calamari-Kreuzer zu bauen, müssen Sie die Planeten Fondor, Kuat, Bilbringi oder Calamari besitzen. Die Eroberung des jeweiligen Systems und die Erforschung der entsprechenden Technologiestufe reichen jedoch nicht mehr aus: Sie errichten zusätzlich sündhaft teure Werften, bevor das erste Großkampfschiff das Dock verlässt. Die neuen Werften nehmen jene Bauplätze ein, die im Originalspiel für Langstreckenscanner oder Schwerkraftstationen reserviert waren. Normale Sternenbasen dienen dagegen nur noch der Verteidigung und haben mit dem Schiffsbau rein gar nichts mehr zu tun.

Steiners AU-Mod

Alternativ bieten die Entwickler noch die Modifikation **Steiners Advanced Units** an. Auch diese enthält einen ganzen Schwung neuer Einheiten, die jedoch auch in **Awakening of the Rebellion** auftauchen. Dazu haben die Macher wie in **AotR** am Balancing herumgeschraubt, was die Ausgewogenheit zwischen den Spielparteien fördert. Warum aber **Steiners AU**-Mod installieren, wenn **AotR** all das und noch mehr bietet? **Steiners AU**-Mod verfeinert das Originalspiel, während **AotR** das Spielprinzip wesentlich erweitert und verändert. Einsteiger sollten sich daher erst einmal **Steiners Advanced Units** anschauen, bevor sie auf **Awakening of the Rebellion** umsatteln. Vorsicht: Die Mods lassen sich nicht nebeneinander betreiben!

Installation und Spielstart

Awakening of the Rebellion installieren Sie per Setup-Routine. Geben Sie für die Installation das Hauptverzeichnis von **Empire at War** an. Anschließend starten Sie den Mod über die „PlayAotR.bat" im Gamedata-Verzeichnis. Den **Steiners Advanced Units**-Mod installieren Sie, indem Sie den Data-Ordner in das Gamedata-Verzeichnis kopieren. **Steiners AU**-Mod wird automatisch beim nächsten Spielstart geladen. Beide Mods sind mit dem **Empire at War**-Patch 1.04 kompatibel. (oh)

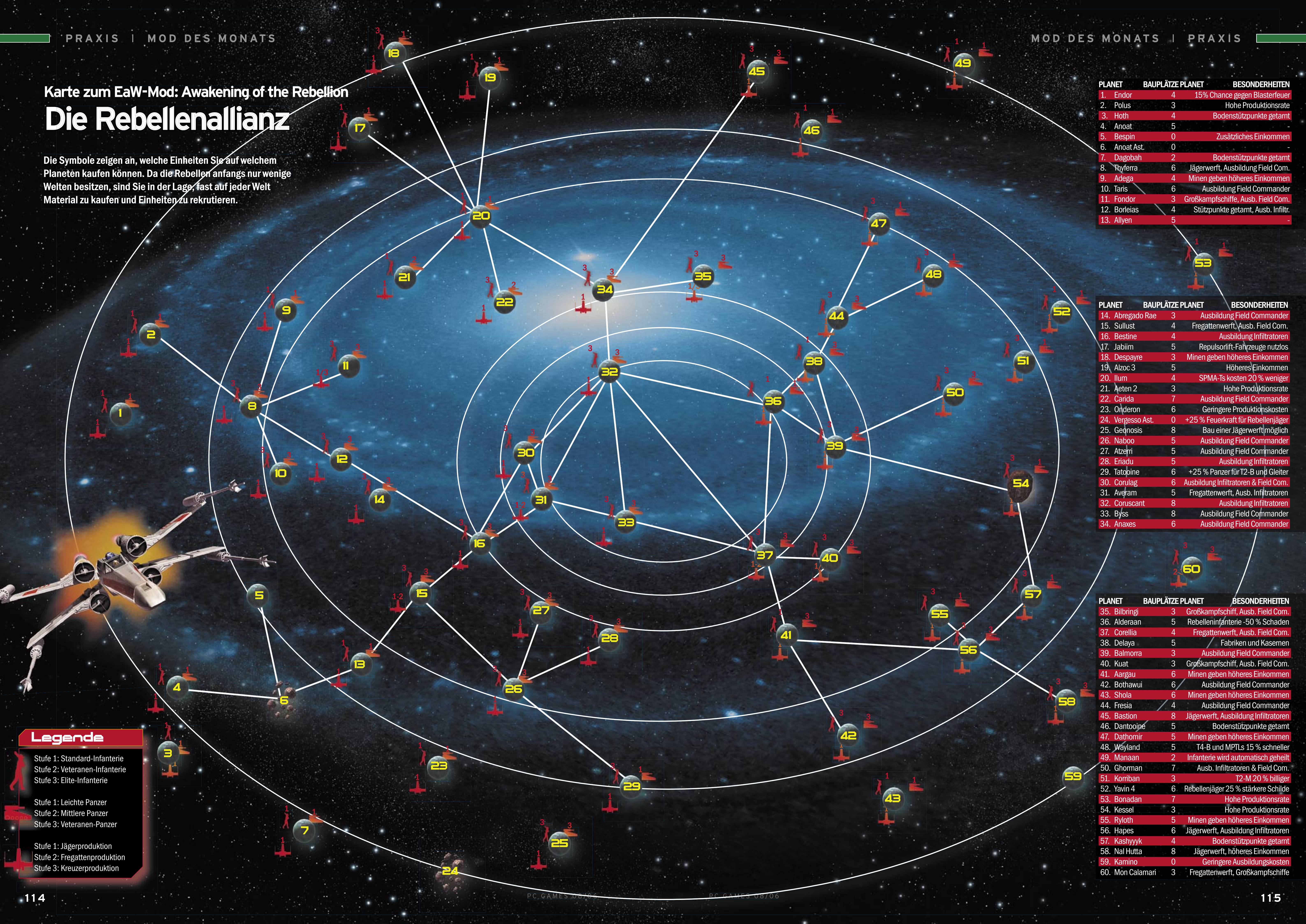
Runterladen lohnt!

Noch mehr Mods!
An den Modifikationen wird permanent weitergearbeitet. Auf der Webseite www.steiner-modding.com erscheinen deshalb häufiger Updates. Auf der Seite empireatwar.filefront.com finden Sie zudem weitere Mods und kostenlose Mini-Add-ons zu **Empire at War**.

Karte zum EaW-Mod: Awakening of the Rebellion

Die Rebellenallianz

Die Symbole zeigen an, welche Einheiten Sie auf welchem Planeten kaufen können. Da die Rebellen anfangs nur wenige Welten besitzen, sind Sie in der Lage, fast auf jeder Welt Material zu kaufen und Einheiten zu rekrutieren.



PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BESONDERHEITEN
1. Endor	4	15% Chance gegen Blasterfeuer
2. Polus	3	Hohe Produktionsrate
3. Hoth	4	Bodenstützpunkte getarnt
4. Anoat	5	-
5. Bespin	0	Zusätzliches Einkommen
6. Anoat Ast.	0	-
7. Dagobah	2	Bodenstützpunkte getarnt
8. Thyferra	6	Jägerwerft, Ausbildung Field Com.
9. Adega	4	Minen geben höheres Einkommen
10. Taris	6	Ausbildung Field Commander
11. Fondor	3	Großkampfschiffe, Ausb. Field Com.
12. Borleias	4	Stützpunkte getarnt, Ausb. Infiltr.
13. Allyen	5	-

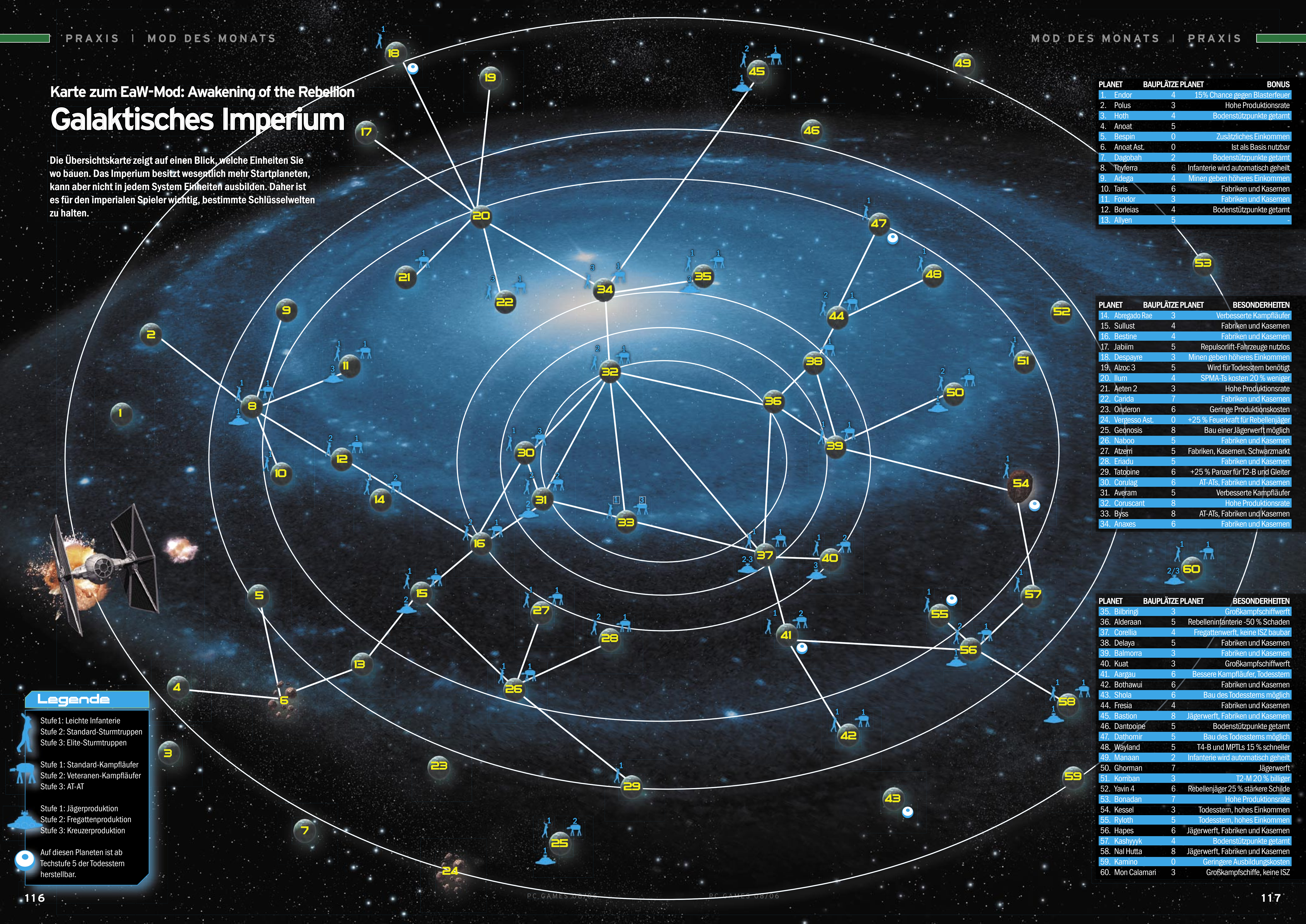
PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BESONDERHEITEN
14. Abregado Rae	3	Ausbildung Field Commander
15. Sullust	4	Fregattenwerft, Ausb. Field Com.
16. Bestine	4	Ausbildung Infiltratoren
17. Jabiim	5	Repulsorlift-Fahrzeuge nutzlos
18. Despayre	3	Minen geben höheres Einkommen
19. Alzoc 3	5	Höheres Einkommen
20. Ilum	4	SPMA-Ts kosten 20 % weniger
21. Aeten 2	3	Hohe Produktionsrate
22. Carida	7	Ausbildung Field Commander
23. Onderon	6	Geringere Produktionskosten
24. Vergesso Ast.	0	+25 % Feuerkraft für Rebellenjäger
25. Geonosis	8	Bau einer Jägerwerft möglich
26. Naboo	5	Ausbildung Field Commander
27. Atzerri	5	Ausbildung Field Commander
28. Eriadu	5	Ausbildung Infiltratoren
29. Tatooine	6	+25 % Panzer für T2-B und Gleiter
30. Corulag	6	Ausbildung Infiltratoren & Field Com.
31. Averam	5	Fregattenwerft, Ausb. Infiltratoren
32. Coruscant	8	Ausbildung Infiltratoren
33. Byss	8	Ausbildung Field Commander
34. Anaxes	6	Ausbildung Field Commander

PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BESONDERHEITEN
35. Bilbringi	3	Großkampfschiff, Ausb. Field Com.
36. Alderaan	5	Rebelleninfanterie -50 % Schaden
37. Corellia	4	Fregattenwerft, Ausb. Field Com.
38. Delaya	5	Fabriken und Kasernen
39. Balmorra	3	Ausbildung Field Commander
40. Kuat	3	Großkampfschiff, Ausb. Field Com.
41. Aargau	6	Minen geben höheres Einkommen
42. Bothawui	6	Ausbildung Field Commander
43. Shola	6	Minen geben höheres Einkommen
44. Fresia	4	Ausbildung Field Commander
45. Bastion	8	Jägerwerft, Ausbildung Infiltratoren
46. Dantooine	5	Bodenstützpunkte getarnt
47. Dathomir	5	Minen geben höheres Einkommen
48. Wayland	5	T4-B und MPTLs 15 % schneller
49. Manaan	2	Infanterie wird automatisch geheilt
50. Ghorman	7	Ausb. Infiltratoren & Field Com.
51. Korriban	3	T2-M 20 % billiger
52. Yavin 4	6	Rebellenjäger 25 % stärkere Schilde
53. Bonadan	7	Hohe Produktionsrate
54. Kessel	3	Hohe Produktionsrate
55. Ryloth	5	Minen geben höheres Einkommen
56. Hapes	6	Jägerwerft, Ausbildung Infiltratoren
57. Kashyyyk	4	Bodenstützpunkte getarnt
58. Nal Hutta	8	Jägerwerft, höheres Einkommen
59. Kamino	0	Geringere Ausbildungskosten
60. Mon Calamari	3	Fregattenwerft, Großkampfschiffe

Karte zum EaW-Mod: Awakening of the Rebellion

Galaktisches Imperium

Die Übersichtskarte zeigt auf einen Blick, welche Einheiten Sie wo bauen. Das Imperium besitzt wesentlich mehr Startplaneten, kann aber nicht in jedem System Einheiten ausbilden. Daher ist es für den imperialen Spieler wichtig, bestimmte Schlüsselwelten zu halten.



PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BONUS
1. Endor	4	15% Chance gegen Blasterfeuer
2. Polus	3	Hohe Produktionsrate
3. Hoth	4	Bodenstützpunkte getarnt
4. Anoat	5	-
5. Bespin	0	Zusätzliches Einkommen
6. Anoat Ast.	0	Ist als Basis nutzbar
7. Dagobah	2	Bodenstützpunkte getarnt
8. Thyferra	6	Infanterie wird automatisch geheilt
9. Adega	4	Minen geben höheres Einkommen
10. Taris	6	Fabriken und Kasernen
11. Fondor	3	Fabriken und Kasernen
12. Borleias	4	Bodenstützpunkte getarnt
13. Allyen	5	-

PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BESONDERHEITEN
14. Abregado Rae	3	Verbesserte Kampfläufer
15. Sullust	4	Fabriken und Kasernen
16. Bestine	4	Fabriken und Kasernen
17. Jabiim	5	Repulsorlift-Fahrzeuge nutzlos
18. Despayre	3	Minen geben höheres Einkommen
19. Alzoc 3	5	Wird für Todesstern benötigt
20. Ilum	4	SPMA-Ts kosten 20 % weniger
21. Aeten 2	3	Hohe Produktionsrate
22. Carida	7	Fabriken und Kasernen
23. Onderon	6	Geringe Produktionskosten
24. Vergesso Ast.	0	+25 % Feuerkraft für Rebellenjäger
25. Geonosis	8	Bau einer Jägerwerft möglich
26. Naboo	5	Fabriken und Kasernen
27. Atzerri	5	Fabriken, Kasernen, Schwarzmarkt
28. Eriadu	5	Fabriken und Kasernen
29. Tatooine	6	+25 % Panzer für T2-B und Gleiter
30. Corulag	6	AT-ATs, Fabriken und Kasernen
31. Averam	5	Verbesserte Kampfläufer
32. Coruscant	8	Hohe Produktionsrate
33. Byss	8	AT-ATs, Fabriken und Kasernen
34. Anaxes	6	Fabriken und Kasernen

PLANET	BAUPLÄTZE PLANET	BESONDERHEITEN
35. Bilbringi	3	Großkampfschiffwerft
36. Alderaan	5	Rebelleninfanterie -50 % Schaden
37. Corellia	4	Fregattenwerft, keine ISZ baubar
38. Delaya	5	Fabriken und Kasernen
39. Balmorra	3	Fabriken und Kasernen
40. Kuat	3	Großkampfschiffwerft
41. Aargau	6	Bessere Kampfläufer, Todesstern
42. Bothawui	6	Fabriken und Kasernen
43. Shola	6	Bau des Todessterns möglich
44. Fresia	4	Fabriken und Kasernen
45. Bastion	8	Jägerwerft, Fabriken und Kasernen
46. Dantooine	5	Bodenstützpunkte getarnt
47. Dathomir	5	Bau des Todessterns möglich
48. Wayland	5	T4-B und MPTLs 15 % schneller
49. Manaan	2	Infanterie wird automatisch geheilt
50. Ghorman	7	Jägerwerft
51. Korriban	3	T2-M 20 % billiger
52. Yavin 4	6	Rebellenjäger 25 % stärkere Schilde
53. Bonadan	7	Hohe Produktionsrate
54. Kessel	3	Todesstern, hohes Einkommen
55. Ryloth	5	Todesstern, hohes Einkommen
56. Hapes	6	Jägerwerft, Fabriken und Kasernen
57. Kashyyyk	4	Bodenstützpunkte getarnt
58. Nal Hutta	8	Jägerwerft, Fabriken und Kasernen
59. Kamino	0	Geringere Ausbildungskosten
60. Mon Calamari	3	Großkampfschiffe, keine ISZ

Awakening of the Rebellion

Durch die Modifikation Awakening of the Rebellion verändert sich das Gameplay von Star Wars: Empire at War beträchtlich. Wir haben einige Tipps für Sie zusammengestellt, damit Sie auch den Mod meistern.

Das Galaktische Imperium

Grundlagentipps

1. Säubern Sie so schnell wie möglich eines der vier Startgebiete der Rebellen, die sich in den vier Ecken der Galaxis befinden. Erobern Sie am besten zuerst den südöstlichen Sektor um die Rebellenhochburg Mon Calamari. Knöpfen Sie sich dann im Uhrzeigersinn die restlichen Rebellennester vor.
2. Nehmen Sie von Raumpiraten besetzte Systeme ein, um Ihr Einkommen möglichst schnell zu verbessern. Bauen Sie zudem in sämtlichen Sternensystemen Raumbasen, um das Einkommen weiter anzuheben. Bauen Sie auf unwichtigen Planeten einige Minen, um weitere Credits in die Kriegskasse zu spülen. Als imperialer Spieler brauchen Sie eine kostspielige Flotte und Armeen, um Ihr Reich zu verteidigen beziehungsweise zu erweitern.
3. Sollte der Gegner Rebellensympathisanten bei Ihnen einschleusen um Gelder zu stehlen, bilden Sie einige Kopfgeldjäger aus und lassen diese die Saboteure ausschalten. Aber Vorsicht: Je häufiger Sie die Dienste von Kopfgeldjägern in Anspruch nehmen, desto teurer wird der Spaß. Wägen Sie genau ab, wie viel Verlust Sie durch das Ignorieren der Bedrohung einfahren und wie viel Geld Sie durch Auftragskiller verlieren. Nicht vergessen: Jeder gestohlene Credit schlägt doppelt zu Buche, Ihrem Gegner fließen die Gelder schließlich zu.
4. Sie bilden kleine Flottillen und postieren Sie in folgenden Schlüsselsystemen:

- Illum
- Anaxes
- Fresia
- Bestine
- Corellia
- Hapes

Auf diese Weise riegeln Sie wichtige Verkehrswege ab und schützen Ihre Systeme vor Bodenangriffen. Die Rebellen besitzen zwar schwächere Raumflotten, dafür aber massenhaft billige Bodentruppen, mit denen Sie schwach verteidigte Planetensysteme leicht überrennen. Eine Garnisonsflotte sollte aus je vier Fregatten und Tartan Kreuzern bestehen. Optional stellen Sie den Flottillen noch Jagdgeschwader zur Seite. Beachten Sie dabei, dass Jäger nur in Begleitung einer Fregatte oder eines Kreuzers zu anderen Sternensystemen reisen können. Bauen Sie zudem ein bis zwei größere Angriffsflotten, mit denen Sie in Rebellensektoren eindringen. Hier gilt: Ihre Hauptflotten sind nie groß genug!
5. Haben Sie bereits den Todesstern gebaut und wollen Sie verbliebene Rebellennester möglichst schnell ausräuchern, schicken Sie der Kampfstation große Flottenverbände voraus und lassen Sie die Raumschlacht automatisch ausfechten. Die eventuell auftretenden Verluste gleichen Sie bei entsprechend starker Wirtschaft leicht wieder aus. Ist die verteidigende Flotte vernichtet, zerstören Sie den Planeten über die Strategiekarte, indem Sie den Todesstern auf das Feld „Planeten vernichten" ziehen.

Die Rebellenallianz

Grundlagentipps

1. Um mit der Rebellenallianz siegreich zu bleiben, müssen Sie sehr mobil agieren. Bauen Sie nur in jenen Systemen Raumbasen, die Sie für die Flottenproduktion unbedingt brauchen. Das sind zu Beginn:

- Mon Calamari
- Nal Hutta
- Hapes

2. Alle weiteren Planeten verteidigen Sie mit Bodentruppen. Besetzen Sie auf all Ihren Welten jeden Einheiten-Slot, selbst wenn es sich dabei nur um billige Infanterie und leichte Fahrzeuge handelt. Sie erschweren imperialen Spielern die Invasion der Planeten ungemein, wenn Sie die Landezonen mit Panzerrudeln und Infanteriehorden geradezu überrennen.
3. Erobern Sie zu Beginn der Kampagne alle neutralen Planeten, um mehr Einheiten zu bauen, das Einkommen zu steigern und die Beweglichkeit Ihrer Flotten zu erhöhen.
4. Vermeiden Sie möglichst Raumschlachten mit überlegenen Imperiumsflotten. Ziehen Sie sich im Notfall sofort zurück.
5. Bilden Sie so viele Rebellensympathisanten aus, wie imperiale Planeten in Reichweite sind. Postieren Sie auf jedem Imperiumsplaneten je einen Sympathisanten, um im großen Stil die Finanzen des Gegners anzuzapfen. Sollte der Imperiumsspieler Ihre Agenten mit Kopfgeldjägern ausschalten, bilden Sie sofort Nachschub aus, um die entstandenen Lücken zu füllen.
6. Stehlen Sie mit den gewonnenen Geldern neue Technologien, um möglichst schnell an Baupläne für Fregatten, Calamari-Kreuzer und Ionenkanonen zu gelangen. Das Droidenpärchen C-3PO und R2-D2 ist die einzige Möglichkeit, um an neue Waffen zu gelangen.
7. Bauen Sie nun Hauptwelten wie Mon Calamari zu Festungen aus, indem Sie Sternenbasen, Ionenkanonen und Verteidigungsflotten errichten. Diese Planeten sind für Sie überlebenswichtig!
8. Wollen Sie einen imperialen Planeten einnehmen, entsenden Sie vor dem Hauptangriff ein Kommando aus drei Einheiten. So schlüpfen Sie an der Raumverteidigung vorbei. Befinden sich Gefängnisse auf der Zielwelt, befreien Sie erst die Insassen. Vernichten Sie dann Schlüsselgebäude wie Hyper-V-Geschütze oder Kasernen. (oh)



MÄCHTIG Greifen Sie einen Planeten an, setzen Sie unbedingt einen der neuen Field Commander und dessen Jagdgeschwader ein. Die Luftunterstützung ist extrem stark.



GUERILLA-AKTION Zerstören Sie die Infrastruktur des Gegners, indem Sie Rebellenkommandos auf Feindplaneten einschleusen.

Die besten Strategie-Mods

Strategen aufgepasst! PC Games stellt Ihnen diesen Monat einige der besten kostenlosen Erweiterungen für den Strategiesektor vor. So überbrücken Sie spielend eventuell auftretende Langeweile im Sommerloch. Alle notwendigen Dateien und Installationsanleitungen finden Sie auf der Heft-DVD.

Act of War

Maps und Mods

Die Fan-Webseite www.planet-actofwar.de stellte diesen Monat gleich zwei hervorragende **Act of War**-Pakete für die Leser der PC Games zusammen:

Planet Act of War: Map-Pack 5

Das inzwischen fünfte Map-Pack der Fanseite enthält 23 hochwertige Karten für bis zu sechs Spieler. Alternativ bestreiten Sie die actiongeladenen Gefechte gegen Computergegner. Das Einsatzspektrum reicht von Schlachten in der afrikanischen Wüste über Scharmützel im Zentrum von Bagdad bis zu Kämpfen in einer Plutonium-Forschungseinrichtung. Käufer des Add-ons **High Treason** freuen sich außerdem über elf weitere Extra-Areale. Auf der größten Karte „Country of the King" balgen sich sogar maximal acht Kontrahenten um den Sieg. Auf jeden Fall bekommen Sie hier eine lohnenswerte Ergänzung.

Planet Act of War: Mod-Pack 1

Das Mod-Pack enthält insgesamt sechs Erweiterungen. Hier haben sich die Macher kräftig ins Zeug gelegt: Das Paket verbessert etwa die künstliche Intelligenz des Originalspiels (**KI Force Special Mod**), fügt eine weiter entfernte Zoomstufe dazu (**Zoom-out-Mod**), verändert die Spielbalance hin zu mehr Realismus und addiert Singleplayer-Cheats (**General Changes Mod**). Ähnliche Änderungen nimmt **Cheat System** beim Add-on **High Treason** vor und bringt ebenfalls eine Cheat-Liste sowie einen geänderten Zoom für den Einzelspielermodus mit. Ersteres ist sehr praktisch, falls Sie Gebäude anderer Parteien errichten wollen – einfach das entsprechende Baufahrzeug herbeizaubern und schon können Sie loslegen. In **Battle of the Alamo** erwehren sich Einzelkämpfer gegen Wellen von KI-Gegnern, die versuchen, Ihre Basis zu überrennen. Mit dem **Navy Invaders Mod** behaupten Sie sich auf zehn Karten mit Ihren Schiffen gegen den Feind und versuchen im Gegenzug, dessen Hafenanlagen in Schutt und Asche zu legen.

Age of Empires 3

Zusatzkarten

Gleich vier hochwertige Karten stellte uns PC-Games-Leser Sven „Der Merseburger" Günther zur Verfügung. Die Einrichtungsprozedur ist kinderleicht: Alle Karten landen dank des Installationsprogramms automatisch in den richtigen Ordnern:

Mehrspielerkarte „Die Schweiz"

Auf der Karte „Die Schweiz" verschlägt es den Spieler – wer hätte das gedacht! – in den gebirgigen Käse- und Schokoladenstaat. Bis zu vier Anführer streiten um ein primäres und ein optionales Ziel.

Einzelspielerkarte „Präriekampf"

Hier dürfen Sie eine 400x400 Einheiten große Karte erforschen. Neben Indianerdörfern und Schätzen warten noch einige Überraschungen. Welche, verraten wir natürlich an dieser Stelle nicht.

Einzelspielerkarte „Indianerkämpfe"

Von den vier ohnehin guten Szenarien hat es uns dieses besonders angetan. Noch vor dem offiziellen Add-on, das im Herbst erscheinen soll, dürfen Sie hier bereits mit Rothäuten als eigene Rasse in die Schlacht ziehen.

Einzelspielerkarte „Mauerfall"

Nicht ganz so ernst sollten Sie diese im östlichen Deutschland angesiedelte Gratismission nehmen. Hier lassen Sie noch einmal die geschichtlichen Ereignisse des Novembers 1989 aus der Sicht des **Age of Empires**-Universums Revue passieren.

Command & Conquer Generäle

Einzel- & Mehrspielerkarten

Die findigen **Command & Conquer**-Fans und Gestalter der Webseite www.cnchq.de haben gleich 25 Karten für angehende Computergeneräle zusammengetragen. Bis zu sechs Spieler toben sich im lokalen Netzwerk oder über das Internet aus. Zusätzlich schaufeln wir 18 Levels für die Erweiterung **Yuris Rache** des Klassikers **Alarmstufe Rot 2** auf unseren Silberling. Auf diese Weise betreten Sie mit dem älteren Titel bizarre Schlachtfelder auf dem Mond oder hauen sich auf einer Insel.

Demo Cold War Crisis

Einer der am meisten ersehnten Mods: Kalt ist der Krieg aber nicht – im Gegenteil, in **Cold War Crisis** geht es heiß zur Sache. Das Szenario spielt gegen Ende der ideologischen Auseinandersetzungen zwischen Kommunismus und Kapitalismus in den Achtzigerjahren. Hier kriegen sich Russen, Amerikaner und die Europäische Allianz in die Haare. Die Entwickler schufen realistische Einheiten und gut ausbalancierte Waffensysteme. So nutzen die virtuellen Russen Abbilder von Originalpanzern wie T72 oder T80, während die Amerikaner vor allem auf starke Lufteinheiten wie F-15,



ACT OF WAR: HIGH TREASON „Country of the King", die größte der elf Karten, taugt sogar für fulminante Mehrspielerpartien mit bis zu acht Spielern.



AGE OF EMPIRES 3 Bei der Karte „Indianerkämpfe" mischen sogar bereits die Rothäute als eigenständig spielbare Gruppe mit.



COLD WAR CRISIS In diesem alternativen Szenario eskaliert der Kalte Krieg in den Achtzigerjahren: USA, Russland und Europäische Allianz treten gegeneinander an.

WM PACK Mit diesen Extragegenständen rennen die Sims nun mit extra Fanshirts durch die Pampa und hängen sich Fußballwimpel an die Wände.

F-117 oder die panzerknackende A-10 setzen. Gegenüber der noch nicht erhältlichen vollständigen Version fehlen in der Demo sowohl die Einheiten der Europäischen Allianz als auch sämtliche Infanteristen. Die sollen dann allerdings nicht nur eine eher statistische Rolle bekleiden. Weiterhin will die Vollversion mit einem Skirmish- und Mehrspielerteil auftrumpfen. Die Frage nach dem Erscheinungsdatum der fertigen Modifikation beantworten die Macher mit dem berühmt-berüchtigten **Duke Nukem**-Statement „When it's done!“ Im Gegensatz zu dem 3D-Realms-Spiel können Sie sich in dem vorliegenden einen Level schon einen guten Eindruck von dem fertigen Produkt verschaffen.

Die Sims 2

WM-Pack

Ein kleines Schmankerl bekommen auch die kleinen Kerlchen zur Fußball-WM 2006: Mit diesem offiziellen Mini-Add-On erhalten selbst die Sims das passende Fanzubehör. Neben bunten Wimpeln an den Wänden gibt es Fußballtrikots zum anziehen. Die Erweiterung finden Sie natürlich auch auf unserer DVD oder Sie laden sie von der Seite http://diesims2.de kostenlos herunter.

Star Wars: Empire at War

EaW Headquarter Space Mapping Tutorial

In diesem Tutorial erklärt Ihnen Sisslik von der Seite EAWHQ.de, wie Sie selbst Sternenkarten für Mehrspielerpartien erstellen. Die direkt ausführbare Datei startet eine übersichtliche Präsentation, die garniert mit Screenshots in zehn einfachen Schritten erklärt, wie Sie am besten vorgehen. Dass der Mann sein Handwerk versteht, sehen Sie an den folgenden zwei selbst gebastelten Karten:

Mehrspielerkarte „Battle for Earth“

Sisslik bringt mit **Battle for Earth** eine wirklich große Karte für bis zu vier Spieler, also eins gegen eins oder zwei gegen zwei. Acht Minen sind über die Karte verteilt, inlusive einiger Satelliten zum Schutz. Dazu kommt ein Piratenstützpunkt sowie ein großer Asteroidengürtel, der mitten zwischen den Parteien verläuft.

Mehrspielerkarte „Galaxy Wars“

Die zweite Karte von Sisslik ist ebenfalls für vier Spieler ausgelegt, dafür schweben mehr Minen im All: jeweils zwei in Basisnähe, vier an den Seiten und drei in der Mitte. Dort befindet sich außerdem ein großer Ionen-Nebel, der die Schiffssysteme stört. Besonderheiten sind die Piraten-Basen jeweils unten und oben, in denen Sie Schiffe bauen können.

Venator Cruiser Mod für Mehrspieler

Klein, aber oho: diese auf den ersten Blick unscheinbare Datei schaltet den mächtigen Sternenzerstörer der Venator Klasse im Handelsraumdock frei. Aber Achtung: das funktioniert natürlich nur dann, wenn auch die übrigen Mitspieler die Datei installieren.

Fire Department 3

Bonusmission „Viva Las Vegas“

Direkt von den Entwicklern stammt dieses kostenlose Mini-Add-on. Die Datei von etwas mehr als 100 Megabyte Größe installiert eine umfangreiche zusätzliche Mission. Sie löschen einen Brand in einem Casino im Spielermekka Las Vegas. Natürlich stolpern Sie über die eine oder andere Überraschung, aber wir schweigen wie ein Grab ... (af/as)



BATTLE FOR EARTH Die Parteien sind durch diesen Asteroidengürtel voneinander getrennt. Wie Sie solche Karten bauen, lernen Sie im beiliegenden Tutorial.



FIRE DEPARTMENT In einem großen bunten Casino bekämpfen Sie mit einer Hand voll Feuerwehrmännern ein Flammenmeer und retten Zivilisten.

Heroes of Might and Magic 5

Heroes of Might and Magic 5 ist für Einsteiger eine harte Nuss. Deshalb haben wir für alle Verzweifelten eine Komplettlösung, deren ersten Teil wir Ihnen hier präsentieren.

Held zu sein bedarf es viel

Für Anfänger

Da **Heroes of Might and Magic 5** selbst auf normaler Spielstufe Einsteiger schnell überfordert, installieren Sie am besten den Patch 1.01 von der Heft-DVD und wählen den leichten Schwierigkeitsgrad. Sollte Ihnen ein Level zu einfach vorkommen, können Sie zwischendurch auf die schwere Stufe wechseln, indem Sie speichern und diese im Hauptmenü einstellen.

Wegelagerer

Setzen Sie nicht allein auf die in Ihrer Basis rekrutierten Einheiten. Schauen Sie sich jedes kleine Versteck an, überall könnten Krieger darauf warten, sich Ihnen anzuschließen. Auf Höfen werben Sie Bauern an, die zwar nicht so kampfkräftig sind, in großer Zahl aber auch mächtig zuschlagen. Werten Sie zudem Ihre Einheiten immer sobald wie möglich auf.

Wirtschaft

Ohne eine florierende Wirtschaft läuft auch in **Heroes of Might and Magic 5** gar nichts. Kurbeln Sie sie also kräftig an, bevor Sie beim Städtebau gnadenlos auf Kriegsmaschinerie setzen.

Selbst steuern

Vertrauen Sie bei der Wegfindung nicht ausschließlich dem Computer. Es kommt vor, dass er für eine eigentlich kurze Strecke aufgrund eines im Weg stehenden Gegners einen langen Umweg macht. Meist sind Sie jedoch stark genug, dass eben dieser Gegner keine Gefahr für Sie darstellt. Steuern Sie Ihren Helden also lieber selbst.

Erfahrung ist alles

Wägen Sie bei jedem Levelaufstieg ab, was Ihnen wichtiger ist: Geld oder Erfahrung. Generell ist Erfahrung mehr wert: Dadurch haben Sie in Kämpfen bessere Karten und können dem Gegner zeigen, wo der Hammer hängt! (st)

Kampagne Zuflucht: Mission 1 - Die Königin

In der ersten Mission folgen Sie schlicht und einfach den Anweisungen, die Sie erhalten. Mit „Die Königin“ haben Sie die leichteste Mission des Spiels vor Augen. Einfacher geht's nicht.

1 An dieser Stelle starten Sie Ihre ersten Schritte in **Heroes of Might and Magic 5**. Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf den ersten Gegner treffen, den Sie hoffentlich problemlos über den Jordan befördern. Unterwegs möchte sich jemand zu Ihnen gesellen. Nehmen Sie das Angebot dankend an: Jede Truppenerweiterung erhöht die Chancen auf den Sieg. Auf Ihren Reisen stoßen Sie immer wieder auf Gold. Nehmen Sie am besten alles mit, was Sie kriegen können. Nur so kriegen Sie die hungrigen Mäuler Ihrer Armee gestopft.

2 Ein Bauernhof! Da gibt es zwar nichts zu futtern, ein paar Landmänner sind aber für den Kampf gerüstet und wollen mit Ihnen ziehen und mal richtig was erleben. In der Nähe lassen sich Truppen rekrutieren. Je mehr, desto besser. Entdecken Sie auf Ihrer Reise Holz, sacken Sie es unbedingt ein, auch wenn es Ihnen in der ersten Mission noch recht wenig bringt. Vertrauen Sie uns!

3 Um noch mehr Einheiten zu bekommen, sollten Sie einen Abstecher in den Norden machen. Auf dem verlassenen Bauernhof warten kriegslustige Bauern auf ihren Einsatz. Nicht weit von diesem Ort entfernt befindet sich etwas Gold. Ihnen steht langsam der Sinn nach einem kleinen Scharmützel? Bitte sehr, hier dürfen Sie sich austoben.

4 Am letzten Bauernhof dieser Karte machen Sie erneut Halt. Nehmen Sie die Landeier mit!

5 Jetzt sollten Sie die in der Mission geforderten 100 Bauern und 25 Soldaten beisammen haben. Gratulation, Sie haben Ihre erste Mission erfüllt.



H

Kampagne Zuflucht: Mission 2 - Rebellion

In dieser Mission nehmen Sie die ersten richtigen Eroberungszüge vor. Ihre Aufgabe lautet: Erobern Sie Starkbogen und Aschenwald und heuern Sie 100 Bogenschützen an.

1 Im tristen Ödland beginnen Sie die Mission. Direkt am Anfang rekrutieren Sie die ersten Bogenschützen. Achten Sie stets darauf, die komplette Karte aufzudecken.

2 Schon wieder ein Bauernhof. Auch hier möchten ein paar Willige in Ihre Dienste treten.

3 Halten Sie sich nicht weiter mit Kleinigkeiten auf! Ab geht's nach Starkbogen, schließlich wartet ja auch noch Aschenwald auf Sie. Im Widerspruch zu ihrem Namen sind die Gegner allerdings nicht stark: Ziehen Sie weiter, sobald Sie die Feste genommen haben. Sie bauen Ihre Stadt aus und rekrutieren Soldaten. Reißen Sie sich auch die Sägemühlen und die Minen in der Umgebung unter den Nagel.

4 Noch ein Hof, noch mehr Männer. Mitnehmen!

5 Eine Rekrutierungsstation. Hier erhalten Sie wieder Bogenschützen-Nachschub. Unbedingt aufsuchen!

6 In der Nähe von Aschenwald sind weitere Bauernhöfe. Alle besuchen, Sie kennen die Prozedur ja bereits.

7 Aschenwald! Nehmen Sie die Stadt ein, genügend Bogenschützen sollten Sie haben – dann ist das kein großes Problem. Und nie vergessen: Sie sind ein Held!

Kampagne Zuflucht: Mission 3 - Die Belagerung

Jetzt geht es zum ersten Mal richtig zur Sache. Der computergesteuerte Gegner heizt Ihnen kräftig ein. Also machen Sie sich auf, ihm mit einer Horde Paladine in den feurigen Hintern zu treten!

1 Endlich sind Sie Herr einer eigenen Stadt. Bauen Sie Aschenwald aus. Um direkt mit Truppen in den Kampf zu ziehen, besuchen Sie die drei umliegenden Höfe. Die Bauern warten nur darauf, Ihnen im Kampf zu helfen. Zentral zwischen den Höfen finden Sie eine Rekrutierungsstation. Dort werben Sie weitere Männer zur Verstärkung an.

2 Um möglichst stark in den Endkampf zu ziehen, rüsten Sie bereits jetzt auf. Bauen Sie den Turnierplatz zum Orden der Paladine aus. Die sind in einer Schlacht nicht zu unterschätzen und hauen ordentlich zu. Dazu erobern Sie ein paar Sägemühlen und Minen, sammeln Rohstoffe und werten Truppen in Aschenwald auf. Besonders in der näheren Umgebung der Stadt finden Sie einige sehr nützliche Rohstoffquellen und weitere Höfe sowie Rekrutierungsstationen. Damit rüsten Sie Ihre Armee kostengünstig auf und brauchen nicht immer in die Stadt zurückreisen, um Kämpfer aufzulesen. Hier bietet es sich an, einen zweiten Helden anzuwerben. Einer zieht los und besorgt Nachschub, der andere bleibt zu Hause und kümmert sich um die Kleinen. In der Nähe finden Sie auch einen Handelsposten.

3 Vernichten Sie die Inferno-Kundschafter. Sie erkennen die Biester an ihrer leicht rötlichen Farbe. Haben alle Viecher das Zeitliche gesegnet, erscheint im Nordosten der Karte Obergegner Kraal und fordert Sie heraus. Stellen Sie sich mit Ihrer schlagfertigen Armee gegen den Unterwelt-Fürsten und zeigen Sie dem Typen, dass die Mächte des Himmels denen der Hölle überlegen sind.



Kampagne Zuflucht: Mission 4 - Die Falle

Die vierte Mission ist gleichzeitig die erste komplexe Mission mit aufeinander folgenden Zielen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, weisen wir Ihnen den Weg wie ein Leuchtturm den Schiffen.

1 Ohne Dach über dem Kopf starten Sie diese Mission und fangen direkt an, bei den ersten fünf Höfen anzuklopfen. Wie immer stellt man Ihnen einige Bauern zur Seite, die mit Ihnen in den Kampf ziehen. Um für Nachschub zu sorgen, erobern Sie die Sägemühle in der Nähe des westlichen Hofes.

2 In der näheren Umgebung finden Sie eine Rekrutierungsstation und einen Hof. Natürlich stocken Sie Ihre Armee wieder auf. Besuchen Sie unbedingt das Haus direkt neben der Rekrutierung. Dort lassen Sie Ihre Truppen aufwerten – so gut es Ihre Finanzen zulassen.

3 Laut Zielvorgabe ist Lichtenwald zu erobern. Das lassen Sie sich natürlich nicht zweimal sagen und rennen gen Norden. Dort angekommen bereitet man Ihnen allerdings keinen warmen Empfang. In null Komma nichts haben Sie Lichtenwald erobert und kümmern sich als neuer Herrscher der Stadt um den Ausbau. Ziehen Sie erst Gebäude hoch, die Ihre Finanzen oder Rohstoffeinkommen erhöhen. Produktionsstätten für Einheiten stehen erst an zweiter Stelle.

4 Wie so oft in **Heroes 5** ist die Sekundäraufgabe fest mit den Primärzielen verbunden. Um Alarons Armee zu treffen, müssen Sie über den Fluss. Da aber irgendjemand die Brücke in die Luft gejagt hat, begeben Sie sich auf die Suche nach einer Alternative. Was liegt da näher, als mit einem blinden Mann zu sprechen, der angeblich eine Möglichkeit kennt? Also nichts wie hin. Sie finden den Kerl südwestlich von Lichtenwald. Der Alte rät, dass Sie etwas weiter im Süden die Unterwelt betreten sollen. Das ist einer der insgesamt drei Eingänge hinab in die Dunkelheit und auch der lohnenswerteste. Sie finden sonst nur ein paar Gegner und wenige Belohnungen. Stellen Sie sicher, dass ein paar kampfkräftige Einheiten an Ihrer Seite stehen und machen Sie sich an den Abstieg.

5 Unten angekommen, schlagen Sie direkt die Richtung Nordost ein und schauen sich an der Krypta um. Sie erledigen die feindliche Armee und erhalten Ihre Belohnung: die Stiefel der Levitation. Damit ist es Ihnen möglich wie Jesus über das Wasser zu laufen und die andere Seite des Ufers trockenen Fußes zu erreichen.

6 Wieder an der Oberfläche angekommen, setzen Sie sobald wie möglich auf die andere Seite des Flusses über. Dort angekommen, lösen Sie unvermeidlich ein geskriptetes Event aus. Sprich: Sie laufen in eine Falle der Dämonen und werden gefangen genommen. Es gibt keine andere Möglichkeit, um die Mission zu beenden.



Kampagne Zuflucht: Mission 5 - Sturz des Königs

Nichts ahnend sind Sie in einen Hinterhalt geraten und wollen da nun wieder raus. Aber wie? Ritter Gordric eilt schon zu Hilfe. Allerdings muss sich der wackere Recke beeilen, das Ultimatum für die Rettung läuft nur exakt eine Woche!

1 Um Isabel möglichst flink aus den Fängen des Bösen zu befreien, reisen Sie schnellstmöglich nach Braunmoor. Haben Sie genug Zeit und ausreichend Truppen, erobern Sie zuerst die Stadt und befreien danach die Lady. Haben Sie es eilig, retten Sie zuerst die Holde aus den Klauen der Unterdrücker. Sie finden sie rechts der Stadt im Kerker eingesperrt. Aus Zeitmangel verschieben Sie die ausgelassene Wiedersehensfeier – und widmen sich der Mission.

2 Kaum haben Sie die Edle befreit, tauchen Probleme auf: Dämonen wollen Ihnen an den Kragen! Bauen Sie daher so schnell wie möglich die Verteidigung aus und rekrutieren Sie so viele Soldaten wie möglich. Heuern Sie zur Not einen weiteren Helden im Gasthaus an und verleihen Sie sich dessen Einheiten ein. Sie müssen Braunmoor um jeden Preis halten! Der erste Angriff ist jedoch der heftigste.

3 Haben Sie Agrael geschlagen, wehren Sie alle weiteren Angreifer ab. Und beginnen Sie erst dann Ihren Feldzug, wenn Sie sicher sind, genügend Truppen für die Verteidigung zu haben. Errichten Sie so schnell wie möglich das Artefakt Ashas Träne. Dazu besuchen Sie erstmal drei Obelisken, um die Puzzlekarte zu verstehen. Sie suchen nach dem Schatz und kehren anschließend nach Braunmoor zurück. Nun bauen Sie das entsprechende Gebäude.

4 Sir Godric soll zu Nicolai stoßen – da sind zwei Armeen vonnöten. Isabel reitet vor und schlägt eine Bresche, Godric reitet hinterher. Ignorieren Sie besser die Dämonenstadt. Die Niederschlagung der lokalen Dämonen kostet zu viel Zeit.

5 Nehmen Sie die südliche Garnison ein. Erst dann kann der Kampf zwischen Nicolai und Agrael beginnen: das Ende der ersten Kampagne.





Kampagne Inferno: Mission 1 - Der Verrat

Nun schlüpfen Sie in die Rolle von Agrael. Dieser hat Nicolai auf dem Gewissen. Sir Godric jagt den Dämonenfürsten gnadenlos über die Karten. Wir zeigen Ihnen, wie die alte Rothaut entkommt.

1 Sie starten im Norden. Machen Sie sich flugs in Richtung Süden auf, um den Weg nach Sheog zu finden. Sir Godric erscheint nach spätestens drei Runden auf der Karte und macht Jagd auf Sie. An der Hütte von Magnus decken Sie am besten die Karte ein wenig auf. Im Anschluss geht es weiter Richtung Süden. Dort suchen Sie die Garnison auf.

2 An der Garnison angekommen, wenden Sie sich gen Osten, bis Sie den roten Grenzposten erreichen. Dummerweise ist dieser verschlossen, ein Schlüssel muss her. Sie gehen also nach Norden und suchen das Schlüsselmeisterzelt auf. Räumen Sie die bösen Horden aus dem Weg. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und hüpfen Sie durch das Portal direkt rechts neben dem Zelt. Sie landen wieder in der Nähe des Grenzpostens. Sie gehen hindurch und betreten die Unterwelt. Vergessen Sie nicht, auf dem Weg zum Zelt möglichst viele Einheiten zu rekrutieren.

3 In der Unterwelt angekommen, sollten Sie bereits Gold angesammelt haben. Das haben Sie für Rekrutierungen auch bitter nötig. Diese können Sie in den im Norden gelegenen Türmen tätigen. Bleiben Sie immer auf dem Weg, bis Sie die Treppen nach Sheog finden. Dort erwartet Sie ein harter Kampf gegen Fürst Erasial. Sie sollten genügend Truppen beisammen haben, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Anschließend geht es ab nach Sheog.

Kampagne Inferno: Mission 2 - Das Versprechen

Für echte Kampfschweine ist diese Mission die wahre Freude. Viele Auseinandersetzungen und schweißtreibender Wettbewerb erwarten Sie. Es gilt, das Greifenherz zu erobern.

1 Gerade noch verfolgte Sie Godric und nun lässt man Ihnen schon wieder keine Ruhe. Immer im Stress Ihr Protagonist, der gute Agrael! Diesmal sollen Sie das Greifenherz erlangen – bevor es Konkurrent Veyer in die Hände fällt. Schnelligkeit ist also alles. Sie starten im Südwesten und schlagen sich nach Norden durch.

2 Bleiben Sie auf der Straße und nehmen Sie die Rekrutierungsstation ein. Dort rüsten Sie Ihre Armee wieder auf. Beachten Sie, dass Sie von Anfang an den Zauberspruch Phantomarmee auswählen können - sehr hilfreich im Kampf gegen die bösen Schergen. Werben Sie jedoch zuerst so viele Leute wie möglich an. Vergessen Sie alles, was um Sie herum sonst noch stattfindet. Ihr einziges Ziel ist das Greifenherz.

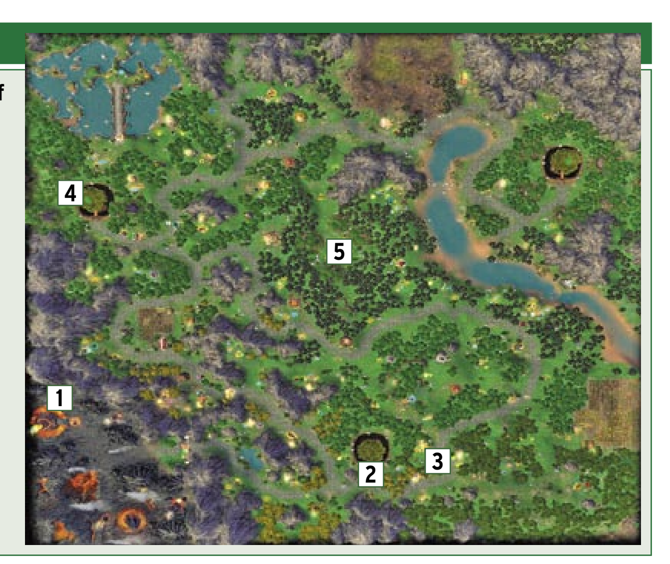
3 Held Stephan erwartet Sie an der Krypta. Der erste schwere Kampf der Mission. Gehen Sie taktisch vor. Die Erzengel des Gegners sind stark und die Fernkämpfer setzen Ihren Truppen ordentlich zu. Vernichten Sie diese beiden Einheitentypen unbedingt zuerst – nur dann haben Sie eine reelle Chance. Ist dieser Kampf überstanden, kommt Veyer an und will mit Ihnen spielen – aufgrund Ihrer herben Verluste ein aussichtsloser Kampf. Nicht verzagen und abwarten lautet hier die Devise. Der Elf Tieru retten Ihnen den Kopf.



Kampagne Inferno: Mission 3 - Die Eroberung

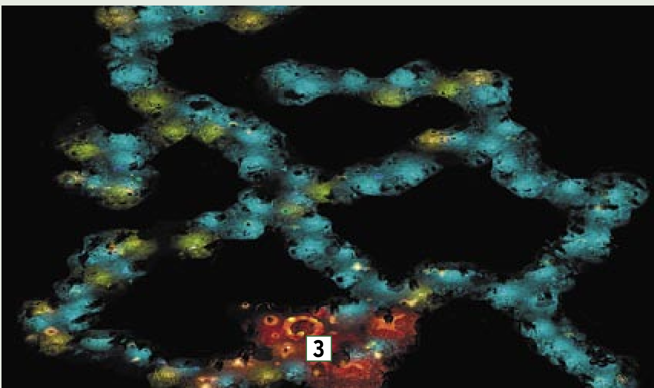
Eroberungen stehen hoch im Kurs, jedenfalls in dieser Mission. Machen Sie sich auf eine Aufgabe gefasst, die es wirklich in sich hat. Neben einigen Stunden Zeit sollten Sie auch stahlharte Nerven mitbringen.

1 Sie sind mit einer eigenen Stadt gesegnet, diese können Sie aber getrost vergessen. Bauen Sie diese nur minimal aus und konzentrieren Sie sich noch in der ersten Spielwoche auf die Garnison in der Nähe der Stadt. Schlagen Sie sich durch die Bresche und reisen Sie dann in die nahe gelegene Stadt Wenlan.
2 Nehmen Sie Wenlan ein und bauen Sie, was das Zeug hält. Rohstoffe finden Sie in der direkten Umgebung genügend. Setzen Sie direkt nach der Wirtschaft auf den Militärteil. Drachen sind in dieser Mission unersetzlich. Bauen Sie deshalb so schnell wie möglich einen Drachenschrein.
3 Kurze Zeit nach der Eroberung stellen Sie Feindaktivitäten fest. Bereiten Sie sich von Anfang an auf schwere Kämpfe vor und verschanzen Sie sich in Wenlan.
4 Haben Sie den ersten schweren Angriff überstanden, geht es weiter in den Norden; dort nehmen Sie die nächste Stadt ein. Rekrutieren Sie ein paar Truppen und ziehen Sie gen Osten.
5 Sie schauen bei den Druiden an der Quelle vorbei und besiegen die Elfenältesten. Im Anschluss nehmen Sie die letzte Elfenstadt ein – und schon ist die Mission beendet.



Kampagne Inferno: Mission 4 - Das Schiff





Setzen Sie Kaffee oder Tee auf – denn nun können Sie sich auf ein paar gepfefferte Stunden Spielspaß einstellen.

1 Besuchen Sie zuerst das Magus-Haus, um die Karte ein wenig aufzudecken und den Eingang in die Unterwelt zu finden. Schauen Sie sich unbedingt um und greifen Sie die ersten Gegner an. In der Nähe finden Sie auch die Möglichkeit, Ihr Glück aufzubessern.
2 Hinein in die Unterwelt. Dort schlagen Sie sich durch und versuchen die Verluste so gering wie möglich zu halten. Nehmen Sie die Dämonenstadt ein und bauen Sie diese aus. Sie finden in der Nähe ein paar Rekrutierungsstationen. Schauen Sie dort vorbei.
3 In Ur-Nebyrizias rüsten Sie Ihre Armee auf und reisen dann in die Mitte der Unterweltkarte. Dort wollen ein paar Schattendrachen mit Ihnen reden. Erobern Sie Hallin an der Oberwelt und heuern Sie 100 Jäger an. Damit geht es dann zurück zu den Drachen.
4 Nun stellen Sie eine möglichst starke Armee zusammen, um Erewell zu erobern. Rechnen Sie mit einer Übermacht. Zuerst schalten Sie alle Fernkämpfer aus, dann versuchen Sie, die Feste zu stürmen. Wahrscheinlich verheizen Sie dort mehrere Armeen.

Kampagne Inferno: Mission 5 - Agraels Entscheidung



Nehmen Sie so viel Gold wie möglich mit auf die Reise. Denn Sie bekommen keine eigene Geldquelle, sprich Stadt.

1 Durch Magie ist der Nebel zu einer wahren Barriere für Ihr Schiff geworden. Jetzt decken Sie erstmal die erste Insel auf und reisen danach auf das östlich gelegene Eiland (2), um dort in die Unterwelt zu gelangen.
3 Nun geht es direkt in den Südosten, von da aus wieder ab in die Oberwelt. Rekrutieren Sie ein paar Inferno-Einheiten. Warten Sie eine Woche und holen Sie sich dann erneut den dringend benötigten Nachschub in den dort befindlichen Depots. In der Unterwelt marschieren Sie nun in den Nordwesten. Die Treppe hoch, dann zur nächsten Magus-Hütte. Bauen Sie ein Boot und fahren Sie damit zuerst zur Insel im Südwesten. Rekrutieren Sie dort ein paar Einheiten und reisen Sie dann mit dem Boot zur Insel im Westen, die Sie vorher mit der Magus-Hütte entdeckt haben.
4 Auf der westlichen Insel steigen Sie in die Unterwelt hinab, erobern Schätze und biegen an der Gabelung rechts ab zur Treppe. Auf der nordöstlichen Insel wandern Sie in den Süden und erneut in die Unterwelt. Im Norden klettern Sie wieder nach oben. Sie befinden sich nun im nördlichen Teil der mittleren Insel. Gehen Sie zur Aussichtsplattform. Danach nutzen Sie das Portal im Nordwesten. Laufen Sie in Richtung Süden, an einer Gabelung nach Norden und dann über die Treppen nach oben. Dort bauen Sie ein Schiff und reisen zur westlichen Insel. Per Magus-Hütte decken Sie erneut das Gebiet auf und begeben sich wieder in die Unterwelt. Kaum sind Sie unten, geht es schon wieder hoch. Bevor Sie mit Tieru sprechen können, schaffen Sie die Smaragddrachen aus dem Weg. Erst wenn Sie diese Biester erledigt haben, spricht er mit Ihnen. Damit endet die zweite Kampagne des Spiels.

Titan Quest

In Titan Quest kämpfen jede Menge Monster gegen höchstens sechs Helden. Weil das ganz schön unfair ist, wollen wir Ihnen Tipps zum Spiel nicht vorenthalten.

Linke Maustaste

Schonen Sie die Lebensdauer Ihrer Maus (und Ihres Zeigefingers!), indem Sie die Tasten einfach gedrückt halten, statt pausenlos zu klicken. Der Charakter läuft dem Zeiger nach und greift Gegner an, bis Sie die Taste wieder loslassen.

Nützliche Tastenkürzel

Legen Sie häufig verwendete Zauber oder Angriffe auf die rechte Maustaste. Andere Sprüche können Sie auf der Ziffernreihe 1 bis 9 hinterlegen, um sie bei Bedarf mit der Tastatur zu aktivieren. Die Tastenkürzel helfen Ihnen, Fähigkeiten rasch zu wirken – sparen Sie sich den Umweg über die Maus. Tränke sind nach dem Start von **Titan Quest** automatisch auf die Hotkeys 9 und 0 gesetzt.

NPCs mehrmals ansprechen

Im Allgemeinen geht man davon aus, dass im Spiel einmal angesprochene Leute alles Wichtige erzählen. Nicht so bei **Titan Quest.** Hier reden Sie häufig mehrmals mit Nichtspielercharakteren (NPCs), um jede Kleinigkeit zu erfahren. Also: Klicken Sie zur Sicherheit mehr als einmal auf den anvisierten NPC, sonst könnten Ihnen Hinweise oder sogar Aufträge verborgen bleiben.

Symbole über den NPC-Köpfen

Ein gelbes Ausrufezeichen über den Köpfen von NPCs symbolisiert, dass Sie von ihnen eine Quest erhalten. Färbt sich das Ausrufezeichen weiß, so bedeutet das, dass Sie die Quest schon bekommen, aber noch nicht gelöst haben. Über anderen Figurenschwebt eine Raute – als Zeichen, dass Sie hier weitere Hintergrundinformationen gewinnen; etwa über den momentanen Aufenthaltsort oder Geschichten der Mythologie. Derlei Mitteilungen dienen jedoch ausschließlich der Atmosphäre und sind für Ihr Weiterkommen ohne jede Bedeutung.

Filtertasten erleichtern die Übersicht

Viele Gegner lassen Gegenstände fallen, doch einen Großteil davon können Sie liegenlassen, weil es sich um Minderwertiges handelt. Statt den Boden mit der Maus abzusuchen, macht ein Druck auf die „Alt"-Taste alle nicht zerbrochenen Gegenstände als Text sichtbar. Um sie aufzuheben, können Sie auf diesen Text klicken. Die „X"-Taste benutzt einen Filter: Es sind nur die magischen Gegenstände, Tränke und Gold angezeigt, weiße Objekte bleiben versteckt. Die Funktion ist vor allem bei Truhen praktisch, die mehrere Gegenstände auf einmal ausspucken.

Wiedergeburtsbrunnen ersparen Laufwege

Aktivieren Sie alle Brunnen, die Sie finden. Wenn Sie sterben, wachen Sie dort wieder auf. Sollten Sie diese Brunnen nicht aktivieren, haben Sie unter Umständen einen recht langen Marsch vor sich, ehe Sie wieder am Ausgangspunkt ankommen. Beachten Sie, dass neue Brunnen automatisch aktiviert werden, wenn Sie nur in deren Nähe kommen. Bereits benutzte Brunnen, die auf besuchten Gebieten vorkommen, benötigen einen direkten Mausklick zur Aktivierung.

Feuersäulen markieren wichtige Wege

Sie gehen an vielen Feuersäulen vorbei, die sich entflammen. Das hilft bei der Orientierung, weil sie ein neues Gebiet markieren und Aufschluss darüber geben, dass Sie sich auf dem richtigen Weg befinden. Nehmen Sie sich unterstützend dazu die Karte zur Hand. Wo sich der Kriegsnebel verzogen hat, waren Sie bereits.

Gegner in Wachen locken

Sind Sie in der Nähe eines Lagers mit NPCs, dann locken Sie die Feinde hinein. Die Wachen stehen Ihnen mit Waffengewalt zur Seite und befördern die Kontrahenten ins Jenseits. Bei großen Gegneransammlungen ist diese Taktik besonders effektiv. Achten Sie jedoch darauf, dass bei dieser Aktion keinerlei Erfahrungspunkte anfallen, wenn Sie keinen Finger rühren. Leisten Sie also ruhig ein bisschen Hilfe und überlassen Sie nicht den Wachen alle Gegner.

Nützliche Bugs

Haben Sie einen Gegner in einer Höhle gesehen? Rennen Sie hinaus! In manchen Fällen bleibt das Monster plötzlich am Eingang hängen. Ihnen bleibt dann genügend Zeit, das Ungeheuer mit Pfeil und Bogen oder einem Zauberspruch außer Gefecht zu setzen, ohne dass Sie auch nur einen Kratzer abbekommen.

Gegnertrennung

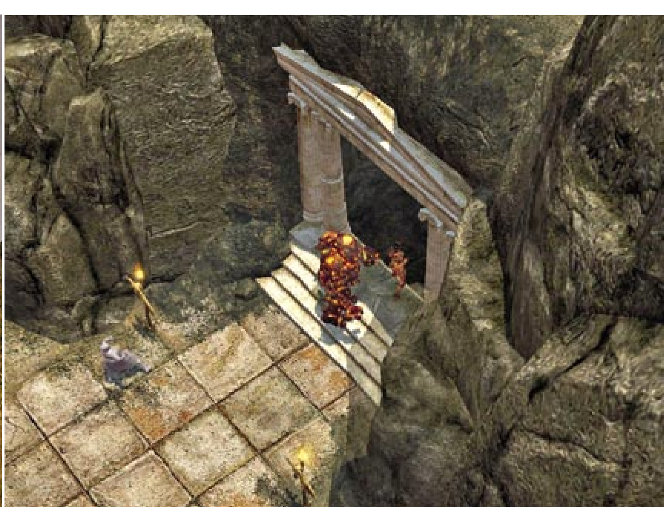
Trennen Sie gegnerische Gruppen. Ein einzelner Gegner ist leichter zu bezwingen als eine ganze Horde. Dazu laufen Sie einfach so nah heran, dass nur ein Teil der gesamten Gruppe Sie sehen kann. Dann bewegen Sie sich ein paar Meter zurück und schon können Sie sich nach und nach mit den einzelnen Gegnern befassen.

Portal und weg

An kniffligen Stellen kann es lohnend sein, ein Portal mit dem Tastenkürzel L zu öffnen – und abzuhauen. In der Stadt stocken Sie Ihren Vorrat an Tränken auf, verkaufen überflüssige Gegenstände und atmen mal kräftig durch. Wir erzählen auch niemandem, dass Sie wie ein kleiner Feigling geflüchtet sind!



HIER GEHT'S LANG Wenn Sie zwei Fackeln sehen, die beim Vorbeigehen aufflammen, können Sie sicher sein: Das ist der richtige Weg.



BUGS AUSNUTZEN Solche Durchgänge könnten sich als nützlich erweisen, denn manchmal bleiben Gegner darin hängen.

Durchrennen statt kämpfen

Haben Sie keine Lust auf Kämpfe? Wissen Sie den Weg? Dann nichts wie los. Laufen Sie einfach an allen Gegnern vorbei, ohne sich in einen Kampf verwickeln zu lassen. Die Feinde folgen Ihnen nur ein paar Meter und kehren dann wieder zurück zu ihrer Gruppe. Sehr komfortabel! Beachten Sie dabei, dass Sie keine Erfahrung sammeln, wenn Sie weglaufen. Nur tote Gegner bringen Sie in Ihrer Erfahrungsstufe weiter nach vorn.

Herbeigezauberte Kreaturen

Einige Klassen können Kreaturen herbeizaubern. Sollten Sie sich für die Erdmagie entscheiden, werben Sie einen Kernbewohner an. Dieser große Kerl beseitigt feindliche Truppen im Nu und hält dazu noch einiges aus. Außerdem zieht er die Aufmerksamkeit auf sich – die Gegner lassen von Ihnen ab. Ein überaus nützlicher Begleiter!

Talismane und Relikte

In **Titan Quest** entdecken Sie hin und wieder Talismane und Relikte. Diese sind stapelbar (einfach mittels Rechtsklick Relikte gleicher Art zusammenfügen, das spart Platz) und dann auf einen Gegenstand anzuwenden. Durch die Runen verbessern Sie die Eigenschaften eines Schmuckstücks, einer Waffe oder einer Rüstung. Schauen Sie sich vorher jedoch die Wirkung an und überlegen Sie, auf welchen Gegenstand Sie diese anwenden wollen. Es gibt nützliche und weniger nützliche Kombinationen, und rückgängig können Sie eingesetzte Relikte nicht machen. Wenden Sie sie also nur auf richtig gute Objekte an, die Sie auch länger zu benutzen gedenken.

Meisterschaft spezialisieren

Sie können sich ab dem achten Level eine weitere Meisterschaft aussuchen. Wir raten Ihnen jedoch davon ganz zu Beginn ab, spezialisieren Sie sich lieber auf eine bestimmte Sache. Sie erleben sehr viel schneller erfolgreiche Momente, wenn Sie sich auf eine Fähigkeit spezialisieren, statt in viele unterschiedliche Fertigkeiten nur ein bisschen zu investieren.

Meisterschaften kombinieren

Achten Sie darauf, dass sich Ihre Meisterschaften gut ergänzen. Wenn Sie als Zauberer der Sturmmagie gern mit Blitzen hantieren, lohnt es sich nicht, auch noch einen großen Feuerball heranzuzüchten. Gleiches gilt für den Krieger: Wenn Sie Ihre Fähigkeit für zwei Waffen gleichzeitig ausgebaut haben, sollten Sie eine Schulung als Bogenschütze vermeiden, weil Sie damit wertvolle Punkte verschwenden.

Feindliche Helfer

Auch die Gegner können Hilfskreaturen beschwören. Achten Sie darauf, was die machen. In manchen Fällen sind sie einfach nur schmückendes Beiwerk, an anderen Stellen sind sie wiederum richtig nützlich – natürlich nur für Ihren Kontrahenten. Heilen die Kreaturen den Hauptgegner, sollten Sie sich zuerst darum kümmern, die Helferlein ins Jenseits zu befördern. Erst dann knöpfen Sie sich den wahren Gegner vor. Sollten Sie sich zuerst dem Hauptgegner widmen, stellen Sie sehr bald fest, dass das ein aussichtsloses Unterfangen ist.

Heiler im Solopart

Wählen Sie für den Einzelspielermodus nicht den Heiler. Als Einzelkämpfer haben Sie es so ungleich schwerer als ein Krieger oder Magier. Für den Mehrspielermodus sind Heiler hingegen recht nützlich, weil sie die Lebensenergie angeschlagener Mitspieler auffrischen.

Kooperativer Modus

Mit dem kooperativen Modus treten Sie mit bis zu sechs Leuten gleichzeitig gegen die Feinde aus **Titan Quest** an. Versuchen Sie darauf zu achten, dass Sie entweder alle von vorn anfangen oder sich zumindest auf einem ähnlichen Level befinden. Denn wenn Sie auf einem niedrigeren Level als Ihr Kollege sind, können Sie nicht zu ihm reisen. Portale fremder Mitspieler lassen sich nicht benutzen. Die Gegneranzahl nimmt übrigens mit jedem Spieler zu, der Ihrer Gruppe beitritt. Rechnen Sie deshalb mit einer enormen Gegenwehr seitens des Computers!

Statuswerte richtig steigern

Geben Sie Ihre Punkte nach einem Stufenanstieg in Hinblick auf die Waffen aus, die Sie benutzen möchten. Magische Ausrüstung benötigt sehr viel Intelligenz, also steigern Sie diesen Wert, wenn Sie gern zaubern. Krieger benötigen Stärke, um Schwerter, Hämmer oder Äxte mit durchschlagender Wirkung zu führen. Für Speere, Bögen und Dolche ist vor allem Geschicklichkeit vonnöten.

Schnelle Erfahrungspunkte

Sie wollen im Level aufsteigen, es geht Ihnen aber nicht schnell genug? Dann haben wir einen Tipp für Sie: In Ägypten treffen Sie häufig auf Plasmageneratoren, die Geister entstehen lassen. Statt die Geister einzeln zu killen, greifen Sie doch einfach mal den Generator an und ignorieren den Rest. Ist der Generator hinüber, verflüchtigen sich auch die übrigen Gespenster – und Sie kriegen für sämtliche Feinde Erfahrungspunkte. Starten Sie Ihr Spiel anschließend neu, sind die Gegner wieder vorhanden. Eine andere Möglichkeit: Finden Sie einen Schrein der Erfahrung und benutzen Sie ihn, während Sie sich durch Monsterhorden metzeln. Trödeln Sie nicht herum, wenn Sie Schrein-Boni intus haben, sondern stürzen Sie sich frohen Mutes ins Getümmel!

Zwischengegner benötigen viele Heiltränke

Zwischengegner neigen dazu, sehr viel Schaden anzurichten. Verzweifeln Sie aber nicht, es gibt ja Heiltränke. Scheuen Sie sich nicht, diese pausenlos anzuwenden; das Geld geht Ihnen nicht aus, wenn Sie regelmäßig gelbe, also magische Gegenstände an den Händler verkaufen. Falls Ihre Energie im Kampf einen kritischen Punkt erreicht, ergreifen Sie einfach so lange die Flucht, bis der Heiltrank seine Wirkung entfaltet. (st/jk/tw)



PETS Der Kernbewohner, ein elementares Wesen aus Lavastein, erweist sich als wertvoller Verbündeter: Er kann viel einstecken und gut austeilen.



HEFTIGE ZWISCHENGEGNER Dieser Zyklop schwingt eine mächtige Keule und richtet damit reichlich Schaden an. Gehen Sie nicht zimperlich mit Heiltränken um!

Karriere in der Arena

Spätestens seit Ridley Scotts „Gladiator" versetzt man sich gern in die Zeit der Schaukämpfe zurück. Für genau diese Sehnsüchte hat Oblivion das richtige Mittel parat. In der Kaiserstadt legen Sie selbst Hand an und lassen sich in der Arena als glorreicher Kämpfer feiern.

Die Wetten

Möchten Sie auf die Kämpfer wetten, begeben Sie sich zu Hundolin. Hier machen Sie Ihre Geldeinsätze. Sie finden den Türsteher am Eingang der Arena. Ist Ihr Charakter knapp bei Kasse, lohnt sich ein nächtlicher Besuch dieser Stelle. Falls Sie über genügend Erfahrung im Schlösserknacken verfügen, schließen Sie die beiden großen Türen und verdecken so die Sicht einer Wache auf die Kiste von Hundolin. Nun knacken Sie die Truhe in aller Seelenruhe: Darin finden Sie 500 Goldstücke.

Wohin mit dem Gold?

Das „geborgte" Geld investieren Sie am nächsten Tag in die Wetten. Ihre Erfolgschancen steigen abhängig von Ihrem Glücksattribut: Je höher der Glücksfaktor, umso bessere Aussichten auf einen Gewinn. Haben Sie Ihre Wette platziert, begeben Sie sich auf die Tribüne und schauen Sie dem Kampf zu. Wenn Ihr Favorit gewinnt, holen Sie sich Ihren Gewinn bei Hundolin ab.

Und wenn nicht?

Verliert Ihre Mannschaft, können Sie erneut eine Wette platzieren. Die Kämpfe finden täglich von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends statt. Sprechen Sie mit Dralora Athram, um Ihrem Glücksattribut ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Die Dame erzählt Ihnen von ihrem Amulett, welches ihr in Sachen Glück öfter unter die Arme greift. Sie möchten Dralora dieses Schmuckstück abnehmen? Folgen Sie ihr abends nach Hause und bestehlen Sie die Gute einfach. Alternativ meucheln Sie die Frau und reißen das Amulett an sich.

Selbst kämpfen

Sie können auch selbst in die Arena steigen. Vorteil: Für jeden gewonnenen Kampf gibt's Bares auf die Hand. Sprechen Sie mit Owyn und lassen Sie sich als Kämpfer einschreiben. Sie dürfen in Turnieren Ihre eigenen Waffen benutzen. Oder Sie suchen sich eine der herumstehenden Gerätschaften aus. Das zählt nicht als Diebstahl. Außerdem erhalten Sie von Owyn eine offizielle Kämpferkluft. Ob Sie sich von ihm die schwere oder die leichte Rüstung geben lassen, entscheiden Sie am besten anhand Ihrer Fertigkeiten. Sie müssen jedoch die Rüstung anlegen, bevor Sie in die Arena stürmen.

Keine Leichenplünderei

Strecken Sie einen Gegner in der Arena nieder, können Sie seinen Leichnam nicht ausrauben. Das ist unter Kämpfern verpönt. Erst der Körper des letzten Gegners gibt einige Gegenstände preis.

Die Leiter hinauf

Im Laufe Ihrer Karriere beweisen Sie Ihr kämpferisches Können in 21 Auseinandersetzungen. Sie fangen mit dem Titel „Bluthund" an und hören als Großmeister der Arena auf. Die knauserige Anfangsbelohnung von 50 Gold ist das Todesrisiko kaum wert. Allerdings klingelt es mit Ihrem Aufstieg auch in der Kasse: Bis zu 350 Goldstücke winken pro Sieg. Die Gegner werden mit Ihrem Voranschreiten jedoch schwerer und vielfältiger. Manchmal treten Sie gegen drei verschiedene Klassen an. Selbst vor harten Widersachern wie Trollen bleiben Sie nicht verschont. Manchmal steht Ihnen Verstärkung zur Seite. Das Borstenvieh mit dem Namen „Schweinekotelett" ist einer dieser Mitstreiter. Achten Sie darauf, dass der Eber sich nicht auf die starken Widersacher stürzt, sondern lieber die schwächeren Gegner ablenkt. Sonst macht das Schwein seinem Namen sehr bald alle Ehre.

Der Graue Prinz

Der Großmeister der Arena hält für Sie eine Aufgabe parat. Falls Sie den Auftrag erfüllen, wird die letzte Arena-Herausforderung zum Kinderspiel. Um was geht's? Der Graue Prinz stammt von Vampiren ab. Diese Tatsache stimmt ihn so missmutig, dass er lieber sterben möchte, als weiterhin ein Dasein als Halbblut zu fristen. Sollten Sie diese Aufgabe nicht lösen, stellen Sie sich im Kampf gegen den Großmeister vor eine wahre Herausforderung.

Und danach?

Haben Sie es zum Großmeister geschafft, können Sie weiterhin Bares verdienen. Einmal in der Woche treibt man für Sie Tiere und Monster aus den Wäldern Tamriels auf. Diese erlegen Sie zur Belustigung der Zuschauer. Je nach Gegnermenge springen unterschiedliche Goldbeiträge dabei heraus. Die Monster passen sich automatisch Ihrem Level an, stellen Sie jedoch selten vor eine große Herausforderung. Freuen Sie sich über leicht verdientes Geld!

Kämpfe als Großmeister

Erklimmen Sie den höchsten Grad, können Sie jederzeit gegen verschiedene Gegner antreten. Natürlich gegen eine Belohnung.

Level 1 bis 5:	1 Eber, 1 Eber + 1 Wolf, 2 Wölfe + 1 Goblin
Level 6 bis 8:	1 Goblin, 2 Trolle, 2 Goblins + 1 Troll
Level 9 bis 11:	1 Löwe, 2 Löwen, 2 Löwen + 1 Spriggan
Level 12 bis 14:	1 Bär, 2 Minotauren, 2 Minotauren + 1 Bär
Level 15 bis 17:	1 Oger, 2 Oger, 2 Oger + 1 Landdreughy
Level 18 bis Ende:	1 Minotaurenfürst, 2 Minotaurenfürsten, 3 Minotaurenfürsten

(sth /af)



GEGENSPIELER In der Arena können Sie nicht nur wetten, sondern auch selbst zum Schwert greifen. Je mehr Siege Sie feiern, umso härter werden Ihre Gegner.



MITTAGSTISCH In manchen Kämpfen begleitet Sie ein Mitstreiter wie dieses Schwein mit dem skurrilen Namen Schweinekotelett.

Oblivion - Die Gildenquests

Ob Sie direkt draufhauen, sich hinterhältig heranschleichen, eine diebische Elster abgeben oder zur Magie neigen: In den Gildenquests von Oblivion haben Sie viel zu tun. Unsere Tipps begleiten Ihren Recken bis zur Spitze seiner Karriereleiter.

Die Kriegergilde

Prolog

Die Kämpfergilde ist der richtige Ort für die Hartgesottenen. Drei Zentralen (Chorrol, Anvil und Cheydinhal) verteilen die Aufträge an willige Krieger. Bevor Sie der Gilde beitreten, stellen Sie sicher, dass weder ein Kopfgeld auf Ihnen lastet noch eine dunkle Vergangenheit Ihren Ruf in den Dreck zieht.

1. Trostlose Mine

Quest-Geber: Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: keine
Ziel: Waffentransport

Heiße Ware

Burz gro-Kash schickt Sie mit einer Waffenlieferung in die Mine im Nordwesten außerhalb der Stadt. Reden Sie dort mit Rienna und übergeben Sie Ihr die Mordwerkzeuge. Die drei Gildenmitglieder räumen daraufhin in der Mine auf. Sie können dabei entweder zusehen oder aktiv eingreifen. Alle Kämpfer müssen überleben! Kehren Sie nach Abschluss des Auftrags zu Burz gro-Kash zurück. Dieser schickt Sie nach Anvil zum Gildenmeister Azzan.

2. Eine Rattenplage

Quest-Geber: Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, Fertigkeitenaufstieg
Ziel: Berglöwen vertreiben

Eine Frau in Not

Suchen Sie in Anvil den Gildenchef auf. Er schickt Sie zu Arvena Thelas, die nur wenige Meter entfernt von der Kämpfergilde haust. Sprechen Sie die aufgebrachte Dame an. Sie erzählt Ihnen von Ratten in ihrem Keller. Das jedoch ist nicht das Schlimme. Vielmehr fürchtet sie um ihre kleinen Haustierchen, da sich ein Berglöwe über diese hermacht. Bringen Sie das Viech kurzerhand um und erstatten Sie der Hausherrin Bericht. Informieren Sie anschließend den Jäger Penarus Inventius, um weitere Zwischenfälle auszuschließen. Er führt Sie daraufhin aus der Stadt und zeigt Ihnen einen Ort, auf dem ein Rudel Berglöwen sein Unwesen treibt. Töten Sie die fünf Miezen und kehren Sie wieder zu Arvena zurück. Der Auftrag ist noch nicht erledigt, denn ein weiterer Löwe schlich sich in ihren Keller. Bringen Sie auch den zweiten Eindringling zur Strecke. Arvena verdächtigt ihre Nachbarin Federweber. Beschatten Sie die Dame, bis Sie herausfinden, dass die Argonierin tatsächlich hinter der Katzenplage steckt. Abends verschwindet sie hinter Arvenas Haus und deponiert dort ein Stück Fleisch.

Ende der Plage

Sprechen Sie die Nachbarin nach ihrer Tat an. Sie gesteht, dass sie mit dem Fleisch die Ratten aus dem Keller locken wollte, damit die Stadtwachen die Nager erledigen. Die Sache mit den Berglöwen war gar nicht ihre Absicht. Berichten Sie Arvena Thelas von Federwebers Treiben, erhalten Sie zusätzlich zur normalen Belohnung ein kostenloses Training in Wortgewandtheit. Ansonsten verpasst Ihnen die Täterin eine Lektion in Akrobatik. Um diese Lehrstunde zu erhalten, sprechen Sie zuerst mit Arvena und lügen Sie sie im Bezug auf Federweber an.

3. Der glücklose Ladenbesitzer

Quest-Geber: Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, Gesellenrang
Ziel: Diebe überführen

Erledigen Sie die Diebe

Azzan schickt Sie zum Händler Norbert Lelles. Eine Diebesbande stattet seinem Laden immer wieder Besuch ab. Diese sollen Sie ausschalten. Norberts Geschäft befindet sich am Pier außerhalb von Anvil. Die Ganoven suchen Lelles Laden nachts auf. Warten Sie also im Gebäude, Norbert Lelles lässt Sie dort allein. Gegen 23 Uhr trifft das Raubtrio ein und greift Sie sofort an. Die Kerle haben Kraft! Platzieren Sie sich entweder hinter dem Tresen oder auf der Treppe und nehmen Sie sich einen Widersacher nach dem anderen vor. Alternative: Sie verlassen während des Kampfes das Haus und warten, bis das Diebespack Ihnen folgt. Bekommen die Stadtwachen oder die Bewohner Wind von dem Einbruch, stehen sie Ihnen gerne zur Seite. Reden Sie nach dem Kampf mit Lelles und Azzan. Letzterer hat keine weiteren Arbeiten und schickt Ihren Krieger deshalb nach Chorrol.

4. Unvollendete Angelegenheiten

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Chorrol Kämpfergilde
Belohnung: 100 Gold
Ziel: Maglirs Auftrag erledigen

Ein feiges Huhn

Suchen Sie Vilena Donton im obersten Stock der Kämpfergilde auf. Die Dame schick Sie zu Modryn Oreyn. Dieser entsandte vor einiger Zeit den Kämpfer Maglir, um einen Auftrag zu erfüllen. Seitdem gab es keine Lebenszeichen von seinem Arbeitnehmer. Sie sollen für Modryn die Angelegenheit aufklären. Reisen Sie nach Skingrad und suchen Sie Maglir auf. Er will den Job nicht zu Ende bringen, da er sich für unterbezahlt hält. Sie können sich aber gerne am Auftrag probieren. Suchen Sie in einer Mine nordwestlich der Stadt das Tagebuch des verstorbenen Brenus Astis. Rüsten Sie sich mit silbernen oder verzauberten Waffen, da Sie in der Mine gegen einige Untote antreten. Schnappen Sie sich nach dem Kampf das Buch in der letzten Kammer der Höhle. Erstatten Sie Oreyn Bericht. Falls Sie Maglir verpfeifen, ernten Sie Ruhm für die gelöste Aufgabe und das übliche Kämpfergehalt. Lügen Sie Oreyn an und behaupten, dass Maglir seine Aufgabe selbst gelöst hat, erhalten Sie nur die Kohle. Ihre Entscheidung hat Auswirkungen auf Quest 9.



OBERMACKER Burz gro-Khash ist einer der Anführer der Kriegergilde. Von ihm bekommen Sie unter anderem neue Aufträge.



VERBRECHER Die Räuber schrecken auch vor Mord nicht zurück. Am besten locken Sie sie nach draußen. Dann kümmern sich die Wachen um die Einbrecher.

5. Betrunkene Ruhestörer

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Kämpfergilde in Chorrol
Belohnung: 100 Gold, Rang des Schwertkämpfers
Ziel: Aufträge besorgen

Alkohol und Spaß dabei!

Oreyn hat mitbekommen, dass drei seiner Gildemitglieder in Leyawiin Unruhe stiften. Sie sollen den Grund herausfinden. Sprechen Sie die drei Trunkenbolde in der Unterkunft „Fünf-Klauen" an. Die Dunkelforst-Rotte übernimmt in Leyawiin die meisten Aufträge, sodass der Kämpfergilde keine Arbeit übrig bleibt. Um den drei einen Job zu verschaffen, reden Sie einfach mit den Dorfbewohnern. Diese schicken Sie zu Margarte weiter. Sie treibt sich in der ganzen Stadt herum, nehmen Sie daher Ihren Kompass zur Hand. Margartes Auftrag für die Kämpfer: Beschaffung von Ogerzähnen und Minotaurenhörnern. Um das Vertrauen der Dame zu gewinnen, besorgen Sie ihr jedoch erst fünf Portionen Ektoplasma. Dieses finden Sie recht schnell in den Katakomben der Kapelle von Zenithar oder im Zauberladen in Skingrad. Nach Abschluss des Jobs versorgt Margarte die drei arbeitslosen Krieger mit Aufträgen. Kehren Sie zu Oreyn zurück und sahnen Sie Ihre Belohnung und Beförderung ab.

6. Diebesnest / Newheims Flasche

Quest-Geber: Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, 3x Newheims Spezialgebräu
Ziel: Diebesnest ausräuchern

Dem Gesindel auf der Spur

In dieser Mission steht Ihnen Maglir zur Seite. In Anvil wurden einige Diebstähle angezeigt und Sie sollen diese Untaten sühnen. Weitere Infos erhalten Sie von den Stadtbewohnern und anderen Gildenmitgliedern. Suchen Sie einen Mann namens Neuheim auf. Er lungert entweder im Hafen herum oder hält sich in seinem Haus auf. Ihm fehlt sein besonders wertvoller Bierkrug. Befragen Sie den Kerl nach den Dieben. Die Bande haust in der Hrota-Höhle nördlich der Stadt. Achten Sie auf die Fallen. Der Krug befindet sich auf einem Tisch im Raum vom Dieb Cingaer. Lassen Sie den Großteil Ihrer Feinde von Ihrem Partner erledigen. Mit dem Krug im Gepäck machen Sie sich zu Azzan auf, erstatten Bericht und kassieren Ihre Belohnung. Da er für Sie keine weiteren Aufträge hat, schickt er Sie zu Burz gro-Kash. Reden Sie jedoch erst mit Neuheim. Er drückt Ihnen drei Flaschen seines Spezialgebräus in die Hände.

7. Amelions Schuld

Quest-Geber: Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Rang des Protektors
Ziel: Schulden begleichen

Der Schuldenberater

Gro-Kash schickt Sie nach Leyawiin zu Biene Amelion. Sie erfahren von ihrem Leid: Ihr verstorbener Vater hat ihr einen Schuldenberg zurückgelassen. Um diese Schulden zu begleichen, sollen Sie für Biene die Rüstung und das Schwert ihres Großvaters ausfindig machen, damit sie diese Erbstücke für 1000 Gold verkaufen kann. Spendable Helden schließen die Aufgabe an dieser Stelle ab und begleichen die Schulden von Biene aus eigener Tasche. Abenteuerlustige Krieger begeben sich jedoch auf die Suche. Biene schickt Sie in die Grabkammer ihrer Familie. Sie gelangen auf zwei Wegen an die Sachen. Entweder rennen Sie durch die Höhlen, schnappen sich im letzten Raum die Rüstung und das Schwert und machen sich durch den nahe gelegenen Ausgang aus dem Staub. Oder Sie kümmern sich um die Gegner und finden nebenbei weitere Rüstungsteile wie Stiefel oder Beinschienen. Diese dürfen Sie natürlich behalten. Kehren Sie mit Ihrer Beute zu Biene Amelion zurück. Falls Sie immer noch nicht über 1000 Gold verfügen, übergeben Sie die Waffen an die Frau und behalten nur den Rest der Rüstung. Haben Sie jedoch genug Mäuse, bezahlen Sie lieber das Geld und behalten dafür die komplette Rüstung. Der erfüllte Job bereichert Sie um den Söldnerlohn. Zudem befördert Sie der Gildenmeister gro-Kash zum Protektor.

8. Der Sohn des Meisters

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Kämpfergilde in Chorrol
Belohnung: Magisches Schwert
Ziel: Sohn einweisen

Ein Jungspunt

In dieser Mission steht Ihnen wieder ein Helfer zur Seite. Vilena Dontons Sohn Viranus begleitet Sie auf der Suche nach Galtus Previa. Dieser sucht nach Diamanten in der Nonwyll-Höhle. Reisen Sie dorthin zusammen mit Viranus. Passen Sie auf den Kerl auf: Stirbt der Knabe, können Sie Ihre Gildenkarriere direkt an den Nadel hängen. In der Höhle lauern neben den Trollen auch einige Oger. Um diese möglichst reibungslos zu erlegen, locken Sie die Viecher einzeln aus der Höhle und bearbeiten sie anschließend mit Fernkampfwaffen. Der gesuchte Previa hat schon längst das Zeitliche gesegnet. Seine Leiche markiert den Auftrag als erledigt. Reisen Sie zu Oreyn zurück und erstatten Sie ihm Bericht. Als Belohnung kassieren Sie neben Ihrem Gehalt noch ein magisches Schwert.

9. Mehr unvollendete Angelegenheiten

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Kämpfergilde in Chorrol
Belohnung: 100 Gold, Basisring der Ägide, Rang des Verteidigers
Ziel: Koboldgalle besorgen

Ein unfähiger Waldelf

Maglir hat einen weiteren Auftrag nicht ordnungsgemäß abgeschlossen. Reisen Sie daher auf Oreyns Befehl nach Bravil und suchen Sie dort den kleinen Waldelf auf. Er befindet sich in der Unterkunft „Einsame Freier". Dort erfahren Sie, dass der Kämpfer aus der Gilde ausgetreten ist und sich der Dunkelforst-Rotte angeschlossen hat. Jetzt bekommen Sie die Auswirkungen Ihrer Entscheidung aus der Quest 4 zu spüren. Haben Sie damals Maglir bei Oreyn in Schutz genommen, verrät er Ihnen den Aufenthaltsort von Aryarie, einer Kontaktperson der Rotte. Haben Sie Maglir damals verpfiffen, stellt er sich stur und verrät kein Sterbenswörtchen. Kehren Sie zu Modryn Oreyn zurück. Er schickt Sie erneut nach Bravil – diesmal jedoch auf die Such nach Aryarie. Die Kundin



DRÜCKEBERGER Maglir hat seinen Auftrag nicht erledigt. Das können Sie nicht durchgehen lassen.



TRUNKENBOLDE Die Krieger der Kämpfergilde sind gelangweilt, weil sie keine Aufträge erhalten.



KAHLKOPF Neuheim der Rundliche (rechts) vermisst seinen magischen Bierkrug.

der Kämpfergilde benötigt zehn Portionen Koboldgalle und schickt Sie deshalb in die Räubertalhöhle nördlich der Stadt. Ihre Belohnung: ein magischer Ring. Kehren Sie zu Oreyn zurück. Der Gildenmeister will mit Ihnen ein Pläuschen halten und lädt Sie dafür um 20 Uhr in sein Haus ein.

10. Azani Schwarzherz

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Rang des Aufsehers
Ziel: Azani Schwarzherz töten

Die Suche beginnt

Modryn Oreyn erzählt Ihnen vom Ableben von Vitellus Donton. Er kam bei einem gescheiterten Gildenauftrag um. Daraufhin schnappte sich die Dunkelforst-Rotte den Job. Der Gildenmeister schöpft Verdacht gegen die Rotte und will sie als Betrüger entlarven. Reisen Sie nach Arpenien. In der Ruine will Oreyn Beweise dafür finden, dass der Magier Azani Schwarzherz mit der Dunkelforst-Rotte unter einer Decke steckt und so den Auftrag für die Kämpfergilde unmöglich gemacht hat. Der Auftrag lautete nämlich, ein mächtiges Artefakt von Schwarzherz zurückzuerobern. In Arpenien treffen Sie auf kaum Gegner. Lediglich einige Fallen machen Ihnen das Leben schwer. Azani Schwarzherz ist ebenfalls nicht da. Sprechen Sie in der Mitte des ersten großen Raumes mit Oreyn. Dieser schlägt Ihnen Atatar als Reiseziel vor. Dort hofft er Azani zu finden. Folgen Sie dem Gildenmeister. In Atatar bekommen Sie es mit einigen Gegnern zu tun. Azani wartet in der obersten Etage auf Sie, den Aufgang finden Sie jedoch erst im letzten unteren Raum. Leider hat er das Artefakt nicht bei sich. Krallen Sie sich stattdessen seinen Ring. Übergeben Sie das Schmuckstück an Oreyn. Er schickt Sie nach Anvil oder Cheydinhal.

11. Der wandernde Scholar

Quest-Geber: Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, magisches Buch
Ziel: Elante eskortieren

Expertin für daedrische Angelegenheiten

Suchen Sie die Magierin Elante von Alinor in der Bruchfels-Höhle auf. Die Expertin für daedrische Heiligtümer forscht in dem Verlies. Ihr Auftrag lautet, die Dame zu beschützen. Sie glaubt, dass sich innerhalb der Höhle ein daedrischer Schrein befindet und möchte diesen untersuchen. Ihre Aufgabe ist erfüllt, wenn Elante heil am Schrein ankommt und mit ihren Nachforschungen beginnt. Hinter der Tür neben dem Schrein erwarten Sie weitere Monster, dafür plündern Sie jedoch einige Schatztruhen aus. Suchen Sie anschließend Azzan für Ihre Belohnung auf. Jetzt geht's zurück zu Burz gro-Kash. Er versorgt Sie mit dem nächsten Auftrag.

12. Die Flüchtlinge

Quest-Geber: Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Rang des Beschützers
Ziel: Die Flüchtigen töten

Entflohene Knackis

In Bravil gab es einen Gefängnisausbruch. Die flüchtigen Banditen terrorisieren seitdem die gesamte Stadt. Sie müssen die Flüchtlinge ausschalten. In der Stadt redet jedoch keiner gern über den Ausbruch. Bestechen Sie deshalb einen Bewohner um an weitere Informationen zu gelangen. Sie erfahren, dass sich die Knackis in der Blutmayne-Höhle aufhalten, einem Unterschlupf westlich von Bravil. Vorsicht: Die vier Knastbrüder sind harte Gegner! Wenn Sie die vier Verbrecher ausgeschaltet haben, kehren Sie zu Burz gro-Kash zurück und streichen Ihre Belohnung ein. Er befördert Sie zum Beschützer und leitet Sie an Modryn Oreyn weiter.

13. Trolls der vergessenen Mine

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: keine
Ziel: Mine von Trollen säubern

Der Sohn ist tot!

Eine Kämpfertruppe hat sich zur vergessenen Mine aufgemacht, um diese von Trollen zu befreien. Unter den Kriegern befindet sich auch der jüngste Sohn von Vilena Donton. Man hat lange nichts mehr von dem Haufen gehört, deshalb schickt Oreyn Sie auf eine Aufklärungsmission. Die Mine befindet sich im Süden von Leyawiin. Im Inneren finden Sie Leichen der Kämpfergilde und auch die der Dunkelforst-Rotte. Töten Sie alle Trolle in der Mine. Was hier vor kurzem geschah, erfahren Sie bei der Leiche von Viranus Donton. Lesen Sie sein Tagebuch. Das Schriftstück berichtet von einem relativ erfolgreichen Kampf gegen die Trolle, zumindest bis die Kämpfer einen Besuch von der Dunkelforst-Rotte bekommen haben. Die mordlustigen Rotten-Krieger haben auch keinen Halt vor Vilenas Sohn gemacht. Nehmen Sie das Tagebuch an sich und nehmen Sie den Gang rechts der Leiche, um wieder nach draußen zu gelangen. Reisen Sie nach Chorrol zurück und überbringen Sie Oreyn die schlechte Nachricht. Er schickt Sie zu Azzan oder gro-Kash weiter und nimmt sich derweil des Gesprächs mit der unglücklichen Mutter Donton an.

14. Der Stein der heiligen Alessia

Quest-Geber: Azzan
Ort: Kämpfergilde in Anvil
Belohnung: 100 Gold, 3 starke Heiltränke
Ziel: Stein wiederbeschaffen

Rauswurf

In Anvil erfahren Sie, dass Oreyn von Vilena Donton aus der Gilde geworfen wurde. Da Sie ebenfalls in den Auftrag involviert waren, hat man Sie um zwei Stufen degradiert. Sie sind nun wieder Protektor der Gilde. Trotzdem gibt Ihnen Azzan einen weiteren Auftrag. Sie sollen den heiligen Stein von St. Alessia wiederbeschaffen. Das Artefakt verschwand kürzlich aus der Kapelle von Bruma. Weitere Auskunft über den Zwischenfall erhalten Sie von Cirroc in der Kapelle. Folgen Sie seinen Anweisungen und brechen Sie gen Osten auf. Auf dem Weg treffen Sie auf einen Khajiit namens K'Sharr. Er ist der einzige Überlebende der Diebesbande. Einige Oger überraschten die Gruppe und löschten alle bis auf K'Sharr aus. Suchen Sie die



SCHLÄGERTYP Azani Schwarzherz fackelt nicht lange. Wenn Sie nicht aufpassen, steckt sein Langschwert ganz schnell zwischen Ihren Augen.



TODESFALL Der geliebte Sohn der Gildenführerin kommt bei einem seiner Aufträge ums Leben. Das hat negative Auswirkungen auf Ihren Rang.

Viecher auf. Die Monster hausen im Osten bei der Ruine Sedor. Der Stein befindet sich zwar nicht weit im Höhleninneren, jedoch müssen Sie es hier mit einigen starken Ogern aufnehmen. Entweder Sie stellen sich dem Kampf oder rennen hinein, schnappen sich den Stein und hetzen wieder an die frische Luft. Bringen Sie das Objekt der Begierde zurück zu Cirroc, der Ihnen als Belohnung drei starke Heiltränke überlässt. Kehren Sie anschließend zu Azzan zurück und streichen Sie Ihre richtige Belohnung ein.

15. Die Tochter des Edlen

Quest-Geber: Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Rugdumphs Schwert, Rang des Aufsehers
Ziel: Tochter retten

Drei Oger sind drei Oger zuviel

Da Azzan keinerlei Arbeiten für Sie hat, schickt er Sie nach Cheydinhal. Burz gro-Kash beauftragt Sie mit der Rettung der Tochter von Fürst Rugdumph. Reisen Sie zu dessen Anwesen nordwestlich der Stadt. Die riesigen Viecher finden Sie in der nahen Umgebung. Töten Sie jedes einzelne Monster. Suchen Sie anschließend die Tochter des Fürsten und weisen Sie sie an, Ihnen zu folgen. Fürst Rugdumph belohnt Sie mit einem magischen Schwert. Gro-Kash befördert Sie dagegen auf Ihren ehemaligen Rang und zahlt Ihnen die Belohnung aus.

16. Mysterium auf Harlunswacht

Quest-Geber: Burz gro-Kash
Ort: Kämpfergilde in Cheydinhal
Belohnung: 100 Gold, Ring des Körpers und Geistes, Rang des Champions
Ziel: Klärung des Lichterrätsels

In einer kleinen Stadt

Finden Sie die verschwundenen Einwohner von Harlunswacht. Sprechen Sie zuerst mit der Kontaktperson Drarana Thelis. Die Dame füttert Sie mit nützlichen Informationen: Nachts könne man in der Nähe der Sumpfigen Höhle mysteriöse Lichter sehen. Eine Gruppe machte sich auf, um nach den Rechten zu sehen. Bislang gab es von dem Trupp keine Spur. Begeben Sie sich zu den Sümpfen. Sie stoßen zwar auf Irrlichter, jedoch fehlt von den Verschwundenen nach wie vor jede Spur. Sehen Sie deshalb in der Sumpfigen Höhle nach. Dort treffen Sie auf einige Trolle. Etwas tiefer verwesen die Leichen der Stadtbewohner. Kehren Sie zu Drarana Thelius zurück. Sie schenkt Ihnen einen magischen Ring. Statten Sie anschließend Burz gro-Kash einen Besuch ab. Er befördert Sie zum Meister und schickt Sie zu Modryn Oreyn. Obwohl dieser nicht mehr ein Mitglied der Gilde ist, verlangte er nach Ihrem Krieger.

17. Informationen zusammentragen

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Kleines Amulett der Befragung (Nahkampf und Wortgewandtheit +3)
Ziel: Ajum Kajin entführen

Der aktive Pensionär

Oreyn möchte die Dunkelforst-Rotte auslöschen. Dazu sollen Sie eine wichtige Persönlichkeit der Rotte namens Ajum Kajin entführen. Sie finden ihn in der Waldwiesennebel-Höhle. Entledigen Sie sich der Wachen und Kajin wird Ihnen folgten. Bringen Sie den Argonier zu Oreyn. Dieser bittet Sie, den Feind zu verhören, um an weitere Informationen über die Rotte zu gelangen. Wie Sie den Vogel zum Zwitschern bringen, bleibt Ihnen überlassen. Töten Sie die Echse aber auf keinen Fall! Wenn Kajin Ihnen die ersten Informationen preisgegeben hat, nimmt er sich selbst das Leben. Sie finden bei seinem Leichnahm einen Ring. Legen Sie ihn besser nicht an, sonst segnen Sie das Zeitliche genauso schnell wie Ajum.

18. Infiltration

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: keine
Ziel: Staade von Goblins befreien

Unverhofft kommt oft

Oreyn möchte, dass Sie für ihn in die Dunkelforst-Rotte einsteigen, um so an weitere Informationen zu gelangen. Reisen Sie nach Leyawiin und suchen Sie dort das Haus der Rotte auf. Sprechen Sie mit Jeetum-Zee, beantworten Sie seine Fragen und folgen Sie ihm dann in die Trainingshalle. Sie und einige anderen Anwärter erhalten den Auftrag, ein Dorf von Goblins zu befreien. Um das Ganze ein wenig einfacher zu gestalten, verabreicht man allen Kämpfern eine in Tamriel verbotene Droge. Sie nennt sich Hist-Saft. Die Rotte hat anscheinend einen Hist-Baum gezüchtet und verfügt deshalb über einen ständigen Rauschmittelvorrat. Trinken Sie das Gebräu und die Mission startet automatisch. Folgen Sie Ihren Kollegen und säubern Sie das Dorf. Die Goblins stellen keine Gefahr dar. Sie sind nicht einmal bewaffnet. Nachdem alle vermeintlichen Feinde eliminiert wurden, wachen Sie in Oreyns Haus auf. Erzählen Sie ihm von dem Saft und reisen Sie danach nach in das Dörfchen Staade, um dort nach dem Rechten zu sehen. Sie erblicken eine ausgeräucherte Siedlung, übersät mit den Leichen der Bewohner. Die Droge hat Ihnen nur vorgegaukelt, gegen die Goblins zu kämpfen. In Wahrheit rotteten Sie ein friedliches Dorf komplett aus. Um diese grausame Tat wieder gut zu machen, müssen Sie den Hist-Baum ausfindig machen und ihn zerstören.

19. Die Hist

Quest-Geber: Modryn Oreyn
Ort: Oreyns Haus in Chorrol
Belohnung: Gildenmeister-Rang, Helm von Oreyn Bärentatze
Ziel: Dunkelforst-Rotte auslöschen

Baumfäller

Oreyn weist Sie an, nach Leyawiin zu reisen und die Dunkelforst-Rotte auszulöschen. Der Hist-Baum soll ebenfalls dran glauben. Sobald Sie das Gebäude der Rotte betreten, enttarnt man Sie als Spion der Kämpfergilde. Ja'Fazir ist der erste Gegner auf Ihrem Rachefeldzug. Töten Sie ihn und nehmen Sie den Schlüssel zu Jeetum-Zees Zimmer

O



INFERNO Der Hist-Baum brennt. Die unsauberen Machenschaften der Dunkelforst-Rotte sind ein für allemal vorbei. Die Gildenquests sind erledigt.

KOPFSCHMUCK Dieser ungewöhnliche Helm gehörte früher Oreyn Bärentatze. Am Ende der Kriegergilde nennen Sie ihn Ihr Eigen.

an sich. Steigen Sie eine Etage höher und betreten Sie Jeetum-Zees Gemächer. Die Leiche des Kerls hinterlässt Schlüssel zu Ri'Zakars Raum. Er ist der Anführer der Rotte und haust im obersten Stockwerk. In den Kleidern seiner Leiche finden Sie den Schlüssel zu den Kellerräumen des Anwesens. Genau dort unten finden Sie auch den Baum – bewacht von zwei weiteren Grottenmitgliedern. Den Baum zerstören Sie relativ einfach: Schnappen Sie die lockeren Rohre rechts vom Baum und benutzen Sie diese mit den Zahnrädern der mysteriösen Melkmaschine. Dadurch zerstören Sie sowohl das Gerät als auch das Gewächs. Sobald Sie den Raum verlassen, stellt sich Ihnen der alte Bekannte Maglir in den Weg. Töten Sie den Kerl und begeben Sie sich dann zu Oreyn. Er belohnt Sie mit dem Helm von Oreyn Bärentatze. Statten Sie dann Vilena Donton einen Besuch ab. Die Dame befördert Sie zum neuen Gildenmeister. Küren Sie Modryn Oreyn zu Ihrer rechten Hand.

Epilog

Als Gildenchef erfreuen Sie sich über ein regelmäßiges Gehalt und über eine Beteiligung an allen Aufträgen. Sie erhalten Zugang zu Ihrer privaten Schatztruhe in Chorrol. Darin finden Sie monatlich Gold und einige Gegenstände. Desweiteren weisen Sie Oreyn jeden Monat an, wie die Gilde zu führen ist. Praktisch: Sie können in das Haus der Rotte zurückkehren und alle gebeutelten Gegenstände bei den hiesigen Händlern verhökern.

Die Magiergilde

Prolog

Um der Magiergilde beizutreten, fragen Sie einfach einen der Anführer in einer der sieben großen Städten Cyrodiils nach den Aufnahmebedingungen. Ein eventuell auf Sie angesetztes Kopfgeld müssen Sie vorher loswerden. Vor der tatsächlichen Aufnahme in den Kreis der Zauberkundigen benötigen Sie eine Empfehlung von jedem der sieben Anführer. Weitere Grundregeln: Töten Sie niemals ein Gildenmitglied! Dasselbe gilt übrigens auch für Diebstahl. Vergehen Sie sich an einem Kollegen, schließt man Sie umgehend aus der Gilde aus.

1. Finger des Berges

Quest-Geber: Teekeeus
Ort: Magiergilde in Chorrol
Belohnung: Empfehlung, Zauber „Finger der Berge"
Ziel: Buch wiederbeschaffen

Das literarische Duett

Fragen Sie Teekeeus von der Magiergilde von Chorrol nach der Empfehlung. Der Argonier berichtet Ihnen von seinem Streit mit dem ehemaligen Gildemitglied Earana. Finden Sie die Frau und reden Sie mit ihr. Die Dame befindet sich draußen auf dem Platz mit dem großen Baum. Ihr Auftrag: Beschaffen Sie Earana das Buch „Finger des Berges" wieder. Zuerst aber verpetzen Sie die Hübsche bei Teekeeus. Er will das Buch ebenfalls haben. Reisen Sie zur Wolkenspitze nördlich von Chorrol. Direkt vor Ihren Füßen finden Sie eine Leiche. In den Überresten steckt das begehrte Buch. Sie können das Schriftstück entweder zu Earana oder zu Teekeeus bringen. Falls Sie es Earana geben, bittet Sie diese um einen Tag Zeit. In dieser Zwischenpause holen Sie ihr einen Welkynd-Stein und wirken einen Blitzzauber auf ein Säulenfragment an der Wolkenspitze. Falls Sie noch nicht über den Blitzzauber verfügen, erwerben Sie einen in der Magiergilde. Welkynd-Steine finden Sie dagegen zuhauf in den alten Ayleiden-Ruinen. Haben Sie alles beisammen, geht's zur Wolkenspitze. Sprechen Sie den Blitzzauber auf die kaputte Säule. Ein Blitz trifft Sie und beschenkt Sie dadurch mit dem Spruch „Finger des Berges". Klauen Sie jetzt Earana das Buch aus ihrer Truhe im ersten Stock der „Grauen Stute". Bringen Sie das Werk zu Teekeeus. Seine Empfehlung ist Ihnen sicher.

2. Bruma-Empfehlung

Quest-Geber: Jeanne Frasoric
Ort: Magiergilde in Bruma
Belohnung: Empfehlung, Zauberspruch „Geringere Schloß-Schrunde"
Ziel: J'Skar wiederfinden

Mobbing am Arbeitsplatz

Jeanne Frasoric, die Gildenmeisterin von Bruma beauftragt Sie mit der Suche nach dem Magier J'Skar. Sprechen Sie zunächst mit dem Gildenmitglied Volanaro. Er vermutet, dass J'Skar mal wieder einen Zauberspruch vergeigt hat. Wenn Sie Volanaro per Überzeugungssystem auf Ihre Seite ziehen und ihn nochmal auf J'Skar ansprechen, weiht er Sie in die Geschehnisse ein. Die Gildenmitglieder mobben Jeanne und das Verschwinden von J'Skar ist einer dieser Streiche. Der ist nämlich nur unsichtbar. Man lässt ihn wieder auftauchen, wenn Sie Jeanne dafür einen anderen Streich spielen. Sie sollen in Frasorics Büro das „Zaubereihandbuch" klauen und die anderen Behälter knacken. Allerdings nicht mit Dietrichen, sondern mit dem Zauberspruch von Volanaro. Ist der Streich ausgeführt und halten Sie das Buch in Ihren Händen, sprechen Sie wieder mit Volanaro. Er will Sie um 22 Uhr im Keller bei den Schlafräumen treffen. Der Kerl lässt den „verschwundenen" J'Skar auf wundersame Weise wieder auftauchen. Schneller lösen Sie die Aufgabe mit dem Zauber „Auflösen". Wirken Sie den Spruch auf den unsichtbaren J'Skar und berichten Sie Jeanne von Ihrem Erfolg.

3. Cheydinhal-Empfehlung

Quest-Geber: Falcar
Ort: Magiergilde in Cheydinhal
Belohnung: Empfehlung, Zauberspruch „Auftrieb"
Ziel: Ring der Mühsal finden

Ein passionierter Sadist

Sprechen Sie in der Cheydinhaler Magiergilde mit dem Meister Falcar. Ein unbedarfter Zauberer hat den Ring der Mühsal in den Brunnen vorm Haus fallen lassen. Reden Sie mit Deetsan. Sie hat einen Schlüssel für den Brunnen. Die Argonier-Dame wirkt in Falcars Gegenwart jedoch etwas eingeschüchtert. Warten Sie, bis Deetsan und Falcar nicht mehr im selben Raum sind und fragen Sie erst dann nach dem Schlüssel. Werfen Sie jeglichen Ballast ab, bevor Sie das Gewölbe betreten. Der Ring des Mühsals wiegt nämlich 150 Einheiten! Im Brunnen finden Sie auch die Leiche von Vidkun. Der arme Kerl hat es nicht geschafft und blieb unter der Decke hängen. Nehmen Sie ihm den Ring des Mühsals ab und schwimmen Sie wieder an die Oberfläche. Bringen Sie das Schmuckstück zu Deetsan. Diese legte sich in der Zwischenzeit mit dem grausamen Gildenmeister an, der daraufhin spurlos verschwand. Sie müssen Ihre Empfehlung daher selbst suchen. In Falcars Raum im Keller der Magiergilde finden Sie zwar keinen Hinweis auf das Schreiben, jedoch hält der Kerl zwei schwarze Seelensteine in seinem Schrank versteckt. Ein Hinweis auf das Totenbeschwörungshobby des feinen Herren! Als Deetsan davon erfährt, stellt sie Ihnen eine Empfehlung aus. Anschließend begibt sie sich zum Magierrat, um ihren ehemaligen Chef anzuklagen.

4. Bravil-Empfehlung

Quest-Geber: Kud-Ei
Ort: Magiergilde in Bravil
Belohnung: Empfehlung, Beguile-Schriftrollen
Ziel: Magierstab zurückbringen

Unerwiderte Liebe

Sprechen Sie in Bravil mit der Gildemeisterin Kud-Ei. Varon Vamori piesackt schon seit längerem das Mitglied Ardaline. Er hat ihr sogar ihren Zauberstab geklaut. Kud-Ei möchte, dass Sie die Situation ins Reine bringen. Sie gibt ihnen das Beguile – eine Verzauberung, die Vamori zum Reden bringen soll. Wenden Sie den Spruch auf ihm an und fragen Sie ihn nach Ardaline. Er liebt die Magierin, aber sie erwidert seine Zuneigung nicht. Aus Trotz hat er ihren Zauberstab gestohlen und weiterverkauft. Erzählen Sie es Kud-Ei. Sie gibt Ihnen drei weitere Beguile-Rollen und beauftragt Sie mit der Wiederbeschaffung des Stabs. Reisen Sie zum Talos-Platz-Bezirk der Kaiserstadt und suchen Sie dort Suris Arenims Haus auf. Der Händler will den Stab nicht wieder verkaufen. Wenden Sie die Schriftrollen an ihm an, wandert das Werkzeug irgendwann für 200 Gold in Ihre Tasche. Besser: Wirken Sie die Rollen auf Arenims Frau an und überreden Sie die Gute zusätzlich. Irgendwann verrät Ihnen die Dame, dass der Zauberstab sich in einer Kiste im Keller befindet. Der Schlüssel dazu liegt in Suris Schreibtisch. Sie wissen, was Sie zu tun haben. Bringen Sie den Stab zurück zu Kud-Ei. Sie erhalten seine Empfehlung.

5. Leyawiin-Empfehlung

Quest-Geber: Dagail
Ort: Magiergilde in Leyawiin
Belohnung: Empfehlung
Ziel: Stein des Sehers beschaffen

Eine Visionärin

Sprechen Sie in Leyawiins Magiergilde mit der Anführerin Dagail. Die ältere Dame ist geplagt von Visionen. Befragen Sie anschließend Agata über Dagails Zustand. Früher schwächte scheinbar das Amulett mit dem Stein des Sehers die Visionen ab. Aber das Juwel verschwand spurlos. Fragen Sie in Gilde nach dem Schmuckstück. Vor allem Kalthar scheint mehr zu wissen als er preisgibt. Sprechen Sie Agata auf ihn an und reden Sie anschließend Dagail. Ihr Geschwafel führt Sie zur Festung Blaublut östlich von Leyawiin. Hier befindet sich das Grab von Dagails Vater. Betreten Sie die Ruine und erkunden Sie das Gewölbe, bis Sie in den Überresten eines Gegners einen Schlüssel finden. Dieser öffnet einen Sarg am Ende des Verlieses. Nehmen Sie das Amulett an sich. Auf dem Rückweg treffen Sie auf Kalthar. Der Kerl gibt zu, in der Gilde aufsteigen zu wollen, indem er die alte Dagail in den Wahnsinn treibt. Töten Sie den Intriganten und kehren Sie zu Meisterin Dagail zurück. Als sie zu sich kommt, stellt sie Ihnen ihre Empfehlung aus.

6. Anvil-Empfehlung

Quest-Geber: Carahil
Ort: Magiergilde in Anvil
Belohnung: Empfehlung
Ziel: Aufklärung der Morde

Aufklärungsarbeit

Fragen Sie in der Magiergilde von Anvil die Anführerin Carahil nach ihrer Empfehlung. Die Zauberin untersucht eine Mordserie an Kaufleuten. Sie kommen gerade richtig, um ihr unter die Arme zu greifen. Carahil schickt Sie in die Herberge „Zum Brina-Kreuz" nördlich von Anvil. Sprechen Sie dort mit der Kampfmagierin Arielle Jurard und mieten Sie sich anschließend ein Zimmer: Sie spielen den Lockvogel. Am Morgen drauf spazieren Sie entlang der Straße nach Osten. Irgendwann greift Sie die Mörderin Caminalda an. Keine Angst, die Kampfmagier sind in Ihrer Nähe. Das Verbrechen klärt sich somit auf. Kehren Sie zu Carahil zurück und holen Sie sich ihre Empfehlung ab.

7. Skingrad-Empfehlung

Quest-Geber: Adrienne Berene
Ort: Magiergilde in Skingrad
Belohnung: Empfehlung, Feuerball-Zauber
Ziel: Erthor zurückbringen

Höhlenforscher

Fragen Sie Adrienne Berene in der Skingrader Magiergilde nach ihrer Empfehlung. Die Magierin vermisst ein paar Notizen, die sie Erthor geliehen hatte. Von den anderen Gildenmitgliedern erfahren Sie, dass Erthor ein Geschäft in der Kahlen Sandbank-Höhle betreibt. Den genauen Standort des Verlieses erhalten Sie von Druja. Erzählen Sie Adrienne davon. Sie gibt Ihnen einen Feuerball-Zauber und schickt Sie auf die Wiederbeschaffungsmission. Betreten Sie die Kaverne und töten Sie alle Kreaturen bis auf Erthor. Sprechen Sie mit ihm und schicken Sie ihn anschließend zu Berene. Sie haben nun Ihre letzte Empfehlung.

8. Ein Magierstab

Quest-Geber: Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Zauberstab, Rang des Gesellen
Ziel: Zauberstab herstellen

Stab-Reim

Sprechen Sie nun mit Raminus Polus in der Geheimen Universität der Kaiserstadt. Er erhebt Sie jetzt in den Stand eines Schülers und gewährt Ihnen Zugang zur Lehrstätte.



BRANDWUNDE In den verkohlten Überresten finden Sie das Buch „Finger des Berges". Hoffentlich blüht Ihnen nicht das selbe feuerige Schicksal.

WITZBOLD J'Skar und sein Freund Volanaro treiben gerne Späße mit der Gildenmeisterin Jeanne Frasoric. Sie spielen der Guten den nächsten Streich.



BLITZDIÄT Um den Ring der Mühsal zu holen, tauchen Sie in den Brunnen. Werfen Sie vor dieser Aktion soviel Ballast wie möglich ab.



FRAUENGESPRÄCH Ein verschmähter Verehrer hat Ardaline ihren Zauberstab geklaut. Der Gildenanführer Kud-Ei versucht das Problem zu lösen.

Ihr erster Auftrag: Stellen Sie einen Zauberstab her. Sie benötigen dafür ein spezielles Holz, das Sie in der Quellhöhle östlich der Kaiserstadt finden. Reisen Sie dorthin und steigen Sie in die Kaverne. Elette und Zahrasha sind bereits tot und auch Sie stehen kurz davor: Ein Totenbeschwörer greift Sie nämlich an! Töten Sie alle Nekromanten in der Höhle. Durchsuchen Sie die Leichen und nehmen Sie aus dem Altar zwischen den beiden Flammen den unvollendeten Stab mit. Kehren Sie zur Geheimen Universität zurück. Der Angriff bleibt ein Rätsel und Raminus Polus ist entsetzt über den Tod seiner beiden Gefährten. Südlich des Erzmagierturms treffen Sie auf Delmar. Dieser stellt Ihren Zauberstab in 24 Stunden fertig. Danach liegt das gute Stück im hinteren Teil seines Zimmers. Glückwunsch: Sie sind jetzt ein Zaubergeselle!

9. Hintergedanken

Quest-Geber: Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Zauberpichler-Amulett, Rang des Gelehrten
Ziel: Buch abholen

Eine Audienz

Raminus Polus bittet Sie um Unterstützung. Holen Sie für ihn ein Buch ab. Reisen Sie dafür zum Schloss von Janus Hassildor, dem Grafen von Skingrad, und reden Sie mit seinem Advokaten Mercator Hosidus. Der Graf selbst ist nicht zu sprechen, aber Sie sollen am nächsten Tag wiederkommen. Der adlige Herr schickt Sie jedoch wieder weg. Er möchte Sie erst um 2 Uhr nachts treffen. Und zwar in der Nähe der Verfluchten Mine westlich von Skingrad. Die Audienz verläuft allerdings nicht wirklich erfolgreich: Hosidus und Konsorten greifen Sie an und kassieren eine ordentliche Abreibung. Nach dem Kampf berichtet Ihnen der Graf, dass die Magiergilde in ihm einen Totenbeschwörer verdächtigt. Der Adlige streitet das natürlich wehement ab. Das Buch, das Sie holen mussten, war anscheinend nur ein Ablenkungsmanöver. Man schickte Sie lediglich vor, um mehr über den Grafen zu erfahren. Kehren Sie zu Raminus zurück und erstatten Sie Bericht. Ihr Magier steigt zum Gelehrten auf und erhält das Zauberpichler-Amulett.

10. Vahtacens Geheimnis

Quest-Geber: Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Beschwörers
Ziel: Vahtacen erkunden

Magische Reaktion

Raminus Polus betraut Sie mit Ihrer nächsten Aufgabe: Sprechen Sie mit Skaleel in den Ayleiden-Ruinen von Vahtacen. Den Schlüssel für die Höhlen händigt Ihnen das Gildemitglied Irlav Jarol aus. Reisen Sie nach Vahtacen östlich der Kaiserstadt. Betreten Sie die Höhle und erforschen Sie das Gewölbe, bis Sie auf Skaleel treffen. Sagen Sie ihm, dass Jarol Sie geschickt hat. Sie erfahren, dass in Vahtacen eine magische Säule gefunden wurde. Allerdings konnte man noch nicht alles enträtseln. Sprechen Sie im Raum mit der Säule mit Denel. Er erzählt Ihnen mehr: Bei den Inschriften auf der Säule handelt es sich um altes Ayleidisch. Denel könnte die Sprache entziffern, wenn er ein Referenzbuch von Skaleel hätte. Zwischen den beiden Forscher hat es aber gekracht. Keiner traut sich, den anderen zu fragen. Daher bleibt die Sache an Ihnen hängen. Fragen Sie Skaleel nach der Ayleiden-Referenz und er gibt Ihnen das Buch „Ayleiden-Inschriften und deren Übersetzungen". Selber können Sie damit jedoch wenig anfangen: Sei verstehen nur wenige Satzfetzen. Jedoch begreifen Sie, dass Sie die Säule mit den richtigen Zaubern beschießen müssen. Die erste Magieart ist dabei das Feuer. Bewerfen Sie die Säule mit einem Feuerzauber. Der erste Teil eines Ganges steht nun offen.

Tiefer in die Höhle

Für den Rest des Rätsels benötigen Sie aber Denels Hilfe. Zeigen Sie ihm das Buch. Der Bursche entziffert den Inhalt: Sie brauchen vier Zauber – einen Feuerzauber, einen Frostzauber, einen Schaden-Magie-Zauber (etwa „Magie-Abtrennung") und einen Magie-Festigen-Zauber (zum Beispiel „Elevate Magicka"). Achten Sie beim Wirken auf die Reihenfolge. Wenn Sie nicht alle Sprüche auf Lager haben, müssen Sie welche kaufen. Achten Sie darauf, dass alle Rollen auf ein Ziel und nicht auf sich selbst anwendbar sind. Machen Sie einen Fehler, schließt sich die Säule wieder und Sie fangen von vorne an. Bei Erfolg geben die einzelnen Segmente der Säule einen Weg nach unten frei. Steigen Sie tiefer in die Katakomben hinab. Kämpfen Sie sich durch die Geister, bis Sie in einen Raum mit einer Erhebung in der Mitte ankommen. Rechts oben auf der nördlichen Treppe befindet sich ein Schalter. Er aktiviert die Treppen zu der Erhebung. Schnappen Sie sich den Elfenhelm und bringen Sie ihn zu Irlav Jarol. Sie sind jetzt ein Beschwörer!

11. Totenbeschwörer-Mond

Quest-Geber: Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Magiers
Ziel: Rätsel des Totenbeschwörers lösen

Gesprächsrunde

Sprechen Sie mit Raminus Polus. Er erzählt Ihnen, dass die Untersuchungen über die Totenbeschwörer auf vollen Touren laufen. Bis jetzt haben Sie jedoch nichts ergeben. Reden Sie mit der Archivarin Tar-Meena. Die Argonierin ist reichlich gestresst. Sprechen Sie die Dame auf die schwarzen Seelensteine an. Tar-Meena empfiehlt Ihnen das Buch „Totenbeschwörer-Mond". Es liegt auf ihrem Tisch. Lesen Sie es, nehmen Sie es an sich und reden Sie nochmal mit Tar-Meena. Liefern Sie das Schriftstück anschließend bei Raminus Polus ab. Er schickt Sie zu Bothiel. Die Spitzohrin hält eine wertvolle Notiz von Falcar bereit.

Ab in den Dunklen Spalt

Die Notiz hilft Raminus Polus weiter. Er schickt Sie zum Dunklen Spalt südlich von Cheydinhal. Sobald Sie das Gewölbe betreten, stürmen die Wurm-Einsiedler auf Sie los. Metzeln Sie sich durch die Gänge. Irgendwann beobachten Sie eine geheimnisvolle Kreatur. Sie tauscht normale Seelensteine gegen schwarze Exemplare aus. Ihr Tagebuch aktualisiert sich. Bei den Leichen der Totenbeschwörer finden Sie Notizen, die mehr über die Rituale der Nekromanten verraten. Kehren Sie zu Raminus Polus zurück und erzählen Sie ihm von den Geschehnissen. Er befördert Sie zum Magier.

12. Befreiung oder Annexion?

Quest-Geber: Raminus Polus
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Hexers
Ziel: Informanten befreien

Treffen Sie Hannibal

Dies war der letzte Auftrag für Raminus Polus. Er schickt Sie zum Erzmagier Hannibal Traven. Der Mann mit dem weißen Haupt ist besorgt. Er vermutet einen Maulwurf der Magiergilde bei den Totenbeschwörern. Sie sollen herausfinden, was aus dem Spitzel geworden ist. Der letzte bekannte Aufenthaltsort vom Informanten Mucianus Allias ist Nenyond Twyll südwestlich der Kaiserstadt. Reisen Sie zu der alten Ruine. Innen treffen Sie auf Fithragaer, den letzten Überlebenden der Kampfmagier. Er stürmt mit Ihnen zusammen die Ruine, gibt jedoch schon bei der ersten Falle den Löffel ab. Sie sind wieder auf sich allein gestellt. Kämpfen Sie sich durch die Ruine vor und sammeln Sie dabei alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Schon bald treffen Sie auf Mariette Rielle. Sie meint, Sie kämen zu spät. Allias ist bereits ein Untoter. Überprüfen Sie nach dem Kampf diese Behauptung. Der Schalter in der großen unteren Kammer öffnet eine geheime Tür. Dahinter finden Sie den untoten Allias. Kehren Sie zu Hannibal Traven zurück und berichten Sie von dem Unglück.

13. Informationen für einen Preis

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: keine
Ziel: Graf von Skingrad treffen

Laufbursche

Hannibal Traven erhielt eine Nachricht vom Grafen von Skingrad. Hassildor behauptet, wertvolle Informationen bezüglich der Totenbeschwörer zu haben. Suchen Sie den Adligen auf. Er fürchtet sich vor den Vampirjägern, die um sein Schloss herum schleichen. Sie sollen sie beseitigen und zudem die nahe Blutkrusten-Höhle von einer Vampirrotte säubern. Es geht aber einfacher: Erzählen Sie den Vampirenjägern von den Blutsaugern in der Blutkrusten-Höhle. Sehen Sie dort anschließend selbst nach. Beseitigen Sie nötigenfalls die restlichen Vampire. Alternativ löschen Sie die Vampire selbst aus und erleichtern deren Leichen um den wertvollen Vampirstaub. Diesen zeigen Sie den Vampirjägern in der Stadt, die daraufhin enttäuscht abziehen. Natürlich können Sie auch die Vampirjäger abschlachten. Allerdings geraten Sie dabei unweigerlich in Konflikt mit dem Gesetz. Sobald die Blutsauger und ihre Jäger verschwinden, kehren Sie zum Grafen von Skingrad zurück. Er erzählt Ihnen, dass viele Mitglieder der Magiergilde sich den Totenbeschwörern angeschlossen haben. Der Anführer der Abtrünnigen heißt Mannimarco. Liefern Sie diese Infos an Traven.

14. Ein aufgedeckter Plot

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang eines Zauberers, Spruch „Wut des Zauberers"
Ziel: Magiergilde in Bruma untersuchen

Feuer und Flamme

Traven beglückt Sie mit einer neuen Aufgabe. Er hat länger nichts mehr von Jeanne Frasoric gehört. Die Gildenleiterin in Bruma scheint verschollen zu sein. Er bittet Sie um die Untersuchung des Falls. In Bruma herrscht Chaos: Die Totenbeschwörer machten sich über die Magiergilde her. Fresoric und die meisten Mitglieder sind tot. Säubern Sie das Erdgeschoss und den Keller und kämpfen Sie sich zum Büro der gefallenen Leiterin Jeanne durch. Besiegen Sie die Nekromantin Camilla Lollia. Nach ihrem Ableben taucht plötzlich J'Skar auf. Der Magier ist der einzige Überlebende der Bruma-Niederlassung. Er findet ein neues Zuhause in der Geheimen Universität. Dorthin kehren auch Sie zurück und erzählen Traven von den schrecklichen Ereignissen. Der Anführer befördert Sie zum Zauberer und lehrt Sie den Spruch „Wut des Zauberers".

15. Der Blutwurm-Helm / Das Amulett der Totenbeschwörer

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Rang des Illusionisten
Ziel: Zwei Artefakte beschaffen

Der Blutwurm-Helm

Die Magier streiten sich über die Vorgehensweise gegen die Totenbeschwörer. Die verfeindeten Gruppen innerhalb der Gilde haben jeweils ein Artefakt gestohlen und es an entlegenen Punkten Cyrodiils versteckt. Traven schickt Sie zunächst zur Festung Teleman östlich von Leyawiin. Dort holen Sie den Blutwurm-Helm zurück. Betreten Sie die Ruine und kämpfen Sie sich durch, bis Sie auf den Körper von Irlav Jarol stoßen. Nehmen Sie der Leiche den Blutwurm-Helm ab. Das zweite Artefakt befindet sich in der Festung Ontus südwestlich von Chorrol.

Das Amulett der Totenbeschwörer

In den Bergen von Chorrol begegnet man Ihnen zunächst nicht feindlich. Zumindest bis Sie die Anführerin Caranya ins Jenseits befördern. Nach dieser Aktion ist man auf Sie in der Festung Ontus nicht allzu gut zu sprechen. Schnappen Sie sich also das Amulett und nehmen Sie die Beine in die Hand. Kehren Sie zu Hannibal Traven mit beiden Artefakten zurück und sprechen Sie sowohl mit dem Erzmagier als auch mit Raminus Polus. Letzterer befördert Sie zum Illusionisten.

16. Hinterhalt

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: keine
Ziel: Falcar töten

Gegenschlag

Traven schickt Sie zur einer Gruppe von Kampfmagiern im Westen der Kaiserstadt.



WALDSPAZIERGANG Eigentlich wollten Sie ja nur Holz für Ihren Zauberstab besorgen. Aber diese Totenbeschwörer mussten sich ja einmischen.



TIEFGARAGE Haben Sie alles richtig gemacht, öffnet sich die Säule und gibt diesen geheimen Eingang in die untere Etage frei.



SCHLECHT GESTYLT Dem Informanten Miucianus Allias können Sie leider nicht mehr helfen. Die Totenbeschwörer haben ihn in einen Zombie verwandelt.



SAUSTALL In der Magiergilde von Bruma steht kein Stein mehr auf dem anderen. Die Totenbeschwörer haben dort auch Zombies gelassen.

Der Trupp bereitet sich auf den Sturm der Festung Silorn vor, um einen einzigartigen schwarzen Seelenstein zu erobern. Die Kampfmagier stellen den Totenbeschwörern eine Falle. Sprechen Sie mit Thalif. Die Kämpfer verstecken sich und warten auf die Ankunft der Nekromanten. Vorsicht: Greifen Sie versehentlich einen Kampfmagier an, so droht Ihnen der Ausschluss aus der Gilde. Nach einiger Zeit taucht der Seelenstein-Träger Falcar auf. Bringen Sie ihn möglichst außerhalb der Ruine um die Ecke, sonst steht Ihnen ein größerer Kampf bevor. Verpassen Sie die Gelegenheit, müssen Sie die Festung stürmen, sich durch drei Ebenen kämpfen und dem Ex-Gildenmeister das Handwerk legen. Schnappen Sie sich nach dem Kampf den Seelenstein und bringen Sie das wertvolle Kleinod zu Hannibal Traven.

17. Tritt dem König gegenüber

Quest-Geber: Hannibal Traven
Ort: Geheime Universität
Belohnung: Stab der Würmer, Rang des Gildenmeisters
Ziel: Mannimarco töten

Der Kampf gegen Mannimarco

Als Nächstes stellen Sie sich dem Erzfeind Mannimarco. Einfach so hätten Sie gegen den Nekromanten-Chef keine Chance. Das weiß auch Traven. Er opfert sein Leben, um aus dem schwarzen einen kolossalen Seelenstein zu erschaffen. Mit diesem Juwel halten Sie den Zaubern von Mannimarco wenigstens halbwegs stand. Sein Unterschlupf befindet sich in der Echohöhle westlich von Bruma. Töten Sie vor der Höhle den Wächter Bolor Savel und nehmen Sie ihm den Schlüssel zum Gewölbe ab. Der bevorstehende Kampf ist hart! Schlagen Sie sich durch zwei Ebenen voller Totenbeschwörer durch, bevor Sie auf der dritten Ebene endlich Mannimarco gegenüberstehen. Beharken Sie ihn so lange, bis er den Geist aufgibt. Lassen Sie nach dem Kampf seinen „Stab der Würmer" mitgehen. Sprechen Sie anschließend mit Raminus Polus an der Geheimen Universität.

Epilog

Nach der abgewendeten Bedrohung steigen Sie zum Meister und Erzmagier der Gilde auf. Einmal pro Woche dürfen Sie Julienne Fanis mit der Beschaffung bestimmter Zutaten beauftragen. Die Frau findet alles – egal, wie selten das Gewünschte ist. Zu guter Letzt dürfen Sie fortan Universitätslehrlinge als Gehilfen auf Ihren Reisen engagieren.

Die Dunkle Bruderschaft

Prolog

Anders als bei der Kriegergilde müssen Sie sich erst als der Assassinen würdig erweisen. Die Aufnahmeprüfung: Meucheln Sie einen Unschuldigen nieder und lassen Sie sich dabei nicht erwischen. Hierzu eignet sich jeder nicht questrelevante Charakter. Haben Sie es geschafft, erhalten Sie die Meldung „Ihre Mordtat wurde von unbekannten Mächten bemerkt …". Beim Ihrer nächsten Rast stattet Ihnen Lucien Lachance einen Besuch ab.

1. Ein Messer im Dunkeln

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Überall
Belohnung: Klinge des Leids, Aufnahme in die Gilde
Ziel: Rufio töten

Gildenbeitritt

Lucien Lachance beauftragt Sie mit der Ermordung von Rufio. Die passende Waffe gibt er Ihnen gleich mit. Reisen Sie zur Schenke „Zum Schlechten Omen" südlich der Kaiserstadt. Links neben der Treppe befindet sich eine Falltür zu den Privaträumen. Dort hält sich Rufio auf. Legen Sie sich nach seinem Ableben am besten gleich in sein Bett und warten Sie auf Lachance, der Ihnen den Ort und das Passwort des Gildenhauptquartiers in Cheydinhal verrät.

2. Willkommen in der Familie

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Eingehüllte Rüstung
Ziel: Mit Vincente Valtieri reden

Umarmung der Dunklen Bruderschaft

Wenn Sie die Passwortfrage mit „Sanguine, mein Bruder" beantwortet haben, gelangen Sie in das Gildenversteck. Ocheeva empfängt Sie und stattet Sie mit einer schicken Rüstung sowie mit einer Kappe aus. Anschließend besuchen Sie Ihren künftigen Auftraggeber Vicente Valtieri.

3. Ein feuchtes Grab

Quest-Geber: Vicente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Schwarzes Band
Ziel: Piratenkapitän töten

Mordgelüste auf hoher See

Eliminieren Sie den Piraten Gaston Tussaud auf seinem Schiff „Maria Elena". Sie gelangen unbemerkt an Bord, wenn Sie an dem Schiff vorbei zu den Kisten gehen. Verstecken Sie sich in einem Behälter. Sogleich landen Sie im Frachtraum der „Maria Elena". Schleichen Sie den Gang entlang, bis Sie auf zwei Piraten stoßen. Verstecken Sie sich links in der Kammer, bis beide Seeleleute ihre Diskussion beendet haben. Am Ende des Ganges führt die Leiter in die Kapitänskajüte hoch. Bringen Sie Tussaud zur Strecke. Beeilen Sie sich: Zwei der Piraten stürmen kurz nach dem Anschlag in den Raum. Springen Sie über den Balkon ins Wasser und machen Sie sich davon. Als Belohnung erhalten Sie von Vincente das Schwarze Band.

4. Unfälle passieren

Quest-Geber: Vicente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Leidensdorn
Ziel: Baenlin töten

Ein zufälliger Tod

Ihr nächster Auftrag führt Sie zum Baenlins Haus nach Bruma. Warten Sie bis acht Uhr und brechen Sie dann durch die Hintertür in den Keller ein. Eine Treppe führt Sie nach oben in die Wohnräume. Schleichen Sie in das Obergeschoss. Im rechten der beiden Räume führt Sie eine Tür in die Zwischenwand. Baenlin schläft unter dem Minotaurenkopf. Lösen Sie die Halterungen und Ihr Auftrag ist erfüllt. Vincente erwartet Sie schon mit dem Leidensdorn.

5. Hinrichtung beschlossen

Quest-Geber: Vicente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Waage der gnadenlosen Gerechtigkeit
Ziel: Valen Dreth töten

Ein alter Bekannter

Erinnern Sie sich an Ihren unfreundlichen Zellennachbarn Valen Dreth? Jetzt büßt der Kerl für seine Beleidigungen. Den Weg in die Abwasserkanäle kennen Sie ja schon. Achten Sie lediglich auf die Patrouillen. Irgendwann kommen Sie in Ihrer alten Zelle an. Valen unterhält sich mit einem Gefängniswärter. Nach Ende des Gesprächs kümmern Sie sich um den Sträfling. Bedienen Sie sich am besten eines Bogens. Auf dem Tisch des Zellenflurs finden Sie den Schlüssel nach draußen. Bei Ihrer Belohnung handelt es sich diesmal um die Waage der gnadenlosen Gerechtigkeit.

6. Der gemeuchelte Mann

Quest-Geber: Vicente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Herz der Grausamkeit, Rang des Eliminators, Schlüssel zum Brunnen der Bruderschaft
Ziel: Tod von Francois Montierre vortäuschen

Ein falscher Mörder

Francois Montierre steckt in einem Schuldenberg. Sein Kreditgeber hetzte einen Attentäter auf ihn. Der vorgetäuschte Tod des Schuldners soll seinen Kopf aus der Schlinge ziehen. Reisen Sie nach Chorrol und sprechen Sie mit Francois. Warten Sie anschließend auf den Attentäter. Ziehen Sie vor dessen Augen die Mattwein-Klinge und schlagen Sie damit auf Francois ein. Der Attentäter kauft Ihnen die Geschichte ab und macht sich vom Acker. Flüchten Sie aus der Stadt und suchen Sie nach 24 Stunden die Kapelle von Chorrol auf. Begeben Sie sich in die Krypta im Keller und beleben Sie Montierre mithilfe des Giftes wieder. Vorsicht! Drei tote Verwandte des Täuschers erheben sich aus ihren Gräbern und gehen auf Sie los. Beseitigen Sie die Zombies und führen Sie Francois zur Grauen Stute. Kehren Sie anschließend zu Vicente zurück.

7. Ewige Dunkelheit

Quest-Geber: Vicente Valtieri
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Vampirismus
Ziel: Vampir werden

Blutsauger oder kein Blutsauger?

Vicente macht Sie auf Wunsch zum Vampir. Überlegen Sie sich jedoch diesen Schritt gut! Ein Dasein als Blutsauger hat seine Vor- und Nachteile (mehr dazu auf Seite 55). Sie können den Vorschlag auch ruhig ablehnen und Vicente später darauf ansprechen.

8. Der einsame Wanderer

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Schattenjagd
Ziel: Faelian töten

Fragen Sie einen Elf

Ocheeva schickt Sie in die Kaiserstadt. Sie sollen sich um den Hochelfen Faelian kümmern. Befragen Sie einen Elfen. Ist Ihr Ansehen hoch genug, erfahren Sie, dass Faelian im Tiber-Septim-Hotel eine Unterkunft mietet. Nach einiger Überzeugungsarbeit erzählt Ihnen die Empfangsdame von Faelin und seiner Freundin Atraena. Letztere lungert tagsüber in der Hotellobby herum. Nach einer weiteren Überzeugungsrunde rückt auch Atraena mit der Sprache heraus. Ihr Freund hängt ständig bei Lockmir im Elfengarten-Bezirk herum und konsumiert Skooma. Warten Sie, bis Faelian herauskommt, und sprechen Sie ihn an. Er fragt Sie nach Skooma. Besorgen Sie ihm welches bei Nordinor in Bravil. Faelian gibt Ihnen einen Schlüssel zu Lorkmirs Haus. Warten Sie innen auf Ihr Opfer und führen Sie Ihren Auftrag aus. Als Belohnung übergibt Ihnen Ocheeva den Bogen Schattenjagd.

9. Schlechte Arznei

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Des Betrügers Pracht
Ziel: Roderick töten

Auf zur Festung Sutch

Der Kriegsfürst Roderick liegt todkrank in der Festung Sutch. Nur eine starke Medizin hält den Mann noch am Leben. Das soll sich ändern. Elegante Variante: Schleichen Sie in das Fort und tauschen Sie die Medizin gegen ein Gift aus. Lassen Sie sich dabei nicht erwischen, sonst müssen Sie Roderick auf die klassische Weise ausschalten. Betreten Sie die Festung durch die Doppeltür am Boden des Turmes und schleichen Sie rechts durch den Gang. Knacken Sie das verschlossene Gitter beider Türen. Gehen Sie im nächsten Raum an den zerstörten Säulen vorbei, biegen Sie anschließend links ab. Tauschen Sie im Medizinschrank vor Ihnen die Medikamente gegen das Gift und machen Sie sich davon. Hat man Sie nicht entdeckt, ist die Aufgabe abgeschlossen. Holen Sie sich bei Ocheeva Ihre Belohnung in Form von Gold und dem Gewand „Des Betrügers Pracht" ab.

10. Wer war's?

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Segen der Mutter der Nacht
Ziel: Fünf Partygäste töten

Zeit für eine Party

Ocheeva schickt Sie zu einer außergewöhnlichen Party. Man sperrt die fünf Gäste in einem Haus ein, damit diese nach einem versteckten Schatz suchen. Der Haken: Es gibt gar keinen Schatz. Auch kommen die fünf Teilnehmer nicht lebend heraus. Letzteres ist übrigens Ihre Aufgabe. Reisen Sie nach Skingrad und betreten Sie den Gipfelnebelhof. Der Pförtner überreicht Ihnen den Schlüssel und sperrt hinter Ihnen ab. Die einfachste Lösung: Legen Sie einen der Gäste um und stacheln Sie die anderen an, sich gegenseitig zu verdächtigen. Der Rest der Schatzsucher meuchelt sich daraufhin gegenseitig.

11. Ewiger Ruhestand

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Gold
Ziel: Adamus Phillida töten

Unfreiwillige Pensionierung

Ihr nächster Auftrag führt Sie nach Leyawiin. Ihr Opfer ist Adamus Phillida. Als Hilfsmittel gibt Ihnen Ocheeva einen vergifteten Pfeil mit auf den Weg, der jedoch nur dann wirkt, wenn das Opfer keine Rüstung trägt. Befragen Sie Adamus' Leibwachen und Sie erfahren, dass der Mann täglich in der Nähe des Nordosttors zum Schwimmen geht. Beziehen Sie zwischen den Häusern Stellung und warten Sie auf den Kerl. Nehmen Sie der Leiche den Finger und die Schlüssel ab. Begeben Sie sich anschließend in den Gefängnisbezirk und gelangen Sie in das Büro von Adamus' Nachfolger. Öffnen Sie die Schreibtischschublade und legen Sie den Finger hinein. Holen Sie sich anschließend Ihre Belohnung ab.

12. Von Geheimnissen und Schatten

Quest-Geber: Ocheeva
Ort: Unterschlupf der Assassinen
Belohnung: Keine
Ziel: Lucien Lachance treffen

Auf geheimen Wegen zum Meister

Ocheeva übergibt Ihnen einen Umschlag. Dieser enthält Anweisungen von Lucien Lachance. Besuchen Sie das geheime Versteck in der Festung Farragut. Nach einigen Kämpfen gegen Skelette treffen Sie Lucien höchstpersönlich. Wenn Sie keine Lust auf gefährliche Verliese haben, nehmen Sie einfach den in einem Baum versteckten Ein-

O


AUF AUGENHÖHE Sie stehen dem bösen Nekromanten Mannimarco von Angesicht zu Angesicht gegenüber.



KUTTENTRÄGER Lucien Lachance, Ihr Kontakt zur Bruderschaft, findet Sie im Schlaf.


PORTAL Durch diese rot glühende Tür gelangen Sie zum Unterschlupf der Gilde.


KOPFNUSS Seinen Lieblingsplatz hätte sich der ältliche Herr besser aussuchen sollen.


TÄUSCHUNGSMANÖVER Montierre täuscht seinen Tod nur vor. Aber der Attentäter glaubt es.



HINTERTÜR Hier kommen Sie raus, wenn Sie durch den Brunnen einsteigen. Keine Angst vor dem Skelett!

gang nordöstlich der Ruine. Lucien hat Ihnen einiges zu erzählen. Von nun an arbeiten Sie direkt für die schwarze Hand.

13. Die Reinigung

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Luciens Unterschlupf
Belohnung: Schattenstute
Ziel: Bruderschaft auslöschen

Der Wind dreht sich

In die Bruderschaft hat sich ein Verräter eingeschlichen. Lucien bittet Sie um eine „Bereinigung". Mit anderen Worten: Bringen Sie die gesamte Bruderschaft um! Sie erhalten zwei Gegenstände: einen vergifteten Apfel und eine Spruchrolle. Letztere ruft Rufios Geist herbei. In Luciens Versteck finden Sie noch weitere giftige Äpfel. Das tödliche Obst verteilen Sie in sämtlichen Truhen im Versteck der Bruderschaft oder stecken es den Gildenmitgliedern in die Tasche. Nach und nach laben sich alle Gildenmitglieder an dem Obst und fallen reihenweise um – bis auf Vicente Valtieri, der als Vampir nicht auf Nahrung angewiesen ist. Hetzen Sie dem Blutsauger Rufios Geist auf den Hals oder bringen Sie den Kerl einfach im Schlaf um die Ecke. Kehren Sie anschließend zu Lucien zurück.

14. Affären eines Zauberers

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Heldenhügel
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Celedaen töten

Ein verrückter Magier

Der nächste Auftrag schickt Sie zur Leafrot-Höhle. Töten Sie dort einen durchgeknallten Beschwörer. Gleich im ersten Raum klärt Sie ein Buch über die Schwachstellen des Magiers auf. Der Zauberer verlängert sein Leben durch die Verwandlung zu einem Lich. Der Prozess ist aber noch im Gange und Celedaens Lebensenergie hängt an einem Stundenglas, das er stets bei sich trägt. Schleichen Sie sich an den Halbmutanten heran und mopsen Sie ihm sein Ersatzherz. Daraufhin bricht er leblos zusammen.

15. Verwandte

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Chorrol
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Familie Draconis auslöschen

Das Ende einer Familie

Ihr Auftrag: Löschen Sie die gesamte Draconis-Familie aus. Suchen Sie zuerst Perennia in Apfelwacht auf. Legen Sie die Frau um. Die Geschenkliste in ihrem Inventar verrät Ihnen den Aufenthaltsort all ihrer Kinder.

Caelia

Caelia arbeitet als Stadtwache in Leyawiin und ist deshalb nur schwer unauffällig zu beseitigen. Sie erwischen sie aber gegen 19 Uhr im ersten Stock der Herberge „Zu den drei Schwestern". Schalten Sie die Dame aus. Auf Sie ist fortan ein Kopfgeld von 1.000 Gold angesetzt. Um 17 Uhr erwischen Sie Caelia aber auch im Turm der Stadtwache. Brechen Sie dort ein. Das finden die Wachen zwar merkwürdig, sie lassen Sie aber bei einem solch niedrigen Kopfgeld von 5 bis 25 Gold in Ruhe. Wirken Sie einen Unsichtbarkeitszauber und schleichen Sie zu Caelias Bett. Ducken Sie sich im Schatten und schlagen Sie mit mehrfachem Schleichschaden auf Caelia ein. Der Raum ist zwar voller Wachen, Sie kommen jedoch mit einem Kopfgeld von 40 Gold davon.

Andreas

Andreas haust in der Herberge „Zum Betrunkenen Drachen". Sprechen Sie ihn an und erzählen Sie ihm, dass Sie seine Mutter auf dem Gewissen haben. Sofort greift er Sie wutentbrannt an. Die anwesende Stadtwache macht mit ihm daraufhin kurzen Prozess.

Sibylla

Sibylla versteckt sich mit ihren Tieren in der Schlammtalhöhle. Hier sollten Sie kaum Probleme erwarten. Arbeiten Sie sich an den Viechern vorbei und legen Sie die Frau um.

Matthias

Matthias erwischen Sie am besten nachts in seinem Haus im Talos-Bezirk der Kaiserstadt. Er schläft von Mitternacht bis 5 Uhr. Brechen Sie bei ihm ein und erledigen Sie ihn direkt in seinem Bett. Vorsicht vorm Butler! Dieser erwischt Sie unter Umständen bei Ihrem Besuch. Haben Sie noch einen vergifteten Apfel im Inventar, so können Sie diesen auch bei Matthias anwenden. Abends um 18 Uhr geht er in den Hafenbezirk in die Taverne „Zum Aufgetriebenen Floß". Klauen Sie sämtliche Nahrungsmittel aus seiner Tasche. Wenn Sie ihm dafür einen vergifteten Apfel hinterlassen, kippt er nach dem Essen in der Taverne leblos vom Stuhl.

16. Gebrochene Schwüre

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Schlosshof Skingrad Brunnen
Belohnung: 500 Gold
Ziel: J'Ghasta töten

Der untreue Kaufmann

Ihre nächste Zielperson ist der Khajiit J'Ghasta. Angeblich kümmert er sich nicht angemessen um seine Ehefrauen. Deshalb wollen die Mädels den Harem auflösen. Ihr Opfer hält sich die meiste Zeit in seinem Haus in der Nähe von Brumas Osttor auf. Knacken Sie das Türschloss und werfen Sie einen Blick in den Keller. Dessen Eingang verbirgt sich unter ein paar Stoffballen. Es kommt zu einem Kampf. J'Ghasta richtet mit seinen Fäusten ordentlich Schaden an. Halten Sie ihn auf Distanz. Alternativ überraschen Sie das Opfer im Schlaf. Ist der widerspenstige Nahkampfexperte beseitigt, sahnen Sie Ihre Belohnung unter der Alten Brücke südlich der Kaiserstadt ab.

17. Letztendliche Gerechtigkeit

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Alte Brücke
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Shaleez töten

Die Psychopathin

Sie sollen die argonische Jägerin Shaleez töten. Die geflutete Mine befindet sich direkt nördlich von Bravil. Betreten Sie das Gewölbe und schwimmen Sie die Tunnel entlang. Links geht's unter Wasser weiter, bis Sie auf Shaleez treffen. Auch sie dürfte keine große Bedrohung darstellen. Großartig zu entdecken gibt es in der Höhle nichts. Also raus und zum nächsten Toten Briefkasten.

18. Eine Ehrensache

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Sarg Festung Redman
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Alval Uvani töten

Ein unfreundlicher Dunkelelf

Ihr nächster Auftrag wartet nördlich von Leyawiin an der Ruine Redman. Direkt neben der Eingangstür befindet sich der Sarg mit den Befehlen. Sie sollen den Kaufmann Alval Uvani beseitigen. Der Elf reist durch ganz Tamriel. Uvanis Zeitplan verrät Ihnen mehr über seinen Aufenthaltsort. Einen offenen Kampf sollten Sie mit dem Dunmer allerdings nicht riskieren. Das feine Spitzohr ist auch ein Schlitzohr: Er klaut sich seine Lebensmittel, statt diese zu bezahlen. Die deutsche Version weist an dieser Stelle einen Fehler auf. Das Journal der englischen Fassung spricht von Uvanis Allergie gegen Honig. Die hiesige Variante enthält diesen Hinweis nicht. Die Honig-Lösung funktioniert dennoch. Das Süßzeug ist der Hauptbestandteil von Met. Wenn Sie Alval Uvani eine Flasche davon auf den Tisch stellen, wird er sich über kurz oder lang daran vergreifen. Schlagen Sie auf ihn ein – die Aufgabe ist beendet.

19. Der eisigste Schlaf

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Kaiserstadt Marktbezirk
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Havilstein Reif-Blut töten

Gipfelstürmer

Der hohle Baumstumpf im Marktbezirk der Kaisertadt verrät Ihnen das nächste Opfer: Havilstein Reif-Blut. Der Axt-Akrobat hat sein Lager auf der eisigen Gnollkuppe aufgeschlagen. Rüsten Sie sich vor dem Kampf gut aus, Reif-Blut ist ein wirklich fordernder Gegner. Die nächste Aufgabe bekommen Sie in Nornal. Kassieren Sie Ihre Belohnung und fahren Sie mit dem nächsten Auftrag fort.

20. Ein Kuss vor dem Sterben

Quest-Geber: Toter Briefkasten
Ort: Nornal
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Ungolim töten

Der unglückliche Waldelf

In dieser Mission reisen Sie nach Bravil und suchen dort den Waldelf Ungolim. Der arme Mann hat sich in eine verheiratete Frau verschossen. Deshalb hat der Ehemann der Auserwählten Meuchelmörder auf Ungolim gehetzt. Schleichen Sie sich an das Opfer heran. Nach dem Tod des Waldelfen taucht Lucien Lachance auf. Völlig außer sich erklärt er Ihnen, dass Sie gerade den Zuhörer umgebracht haben, das wichtigste Mitglied der Schwarzen Hand. Scheinbar ist der Verräter innerhalb der Gilde immer noch am Leben. Er hat Ihnen gefälschte Aufträge untergejubelt und mit Ihrer Hilfe wichtige Mitglieder der Assassinen aus dem Weg geräumt. Lucien befielt Ihnen, sich beim nächsten Übergabeort auf die Lauer zu legen. So erwischen Sie den Verräter.

21. Einer Spur nach

Quest-Geber: Lucien Lachance
Ort: Bravil
Belohnung: Keine
Ziel: Verräter entlarven

Die Verschwörung

Den nächsten Übergabeort finden Sie in Anvil hinter der Statue am Teich. Nach einiger Wartezeit kommt Enilroth vorbei und macht sich am toten Briefkasten zu schaffen. Er erzählt Ihnen, dass die Befehle von einem Mann kamen, den er nicht erkennen konnte. Enilroth glaubt, dass der Auftraggeber im Leuchtturm haust. Reden Sie mit dem Leuchtturmwärter. Er rückt den Schlüssel zum Keller heraus. Im zweiten Kellerraum wartet ein tollwütiger Hund auf Sie. Töten Sie das Biest und nehmen Sie das „Tagebuch eines Verräters" an sich. Lesen Sie das Schriftstück und erstatten Sie Lucien Bericht. In der Apfelwacht heißt es, Lucien sei der Verräter. Sie kommen zu spät: Man hat Lucien gehängt. Warten Sie bis Mitternacht und sprechen Sie erneut mit Arquen, um dem Ritual der Erweckung beizuwohnen.

22. Ehre deine Mutter

Quest-Geber: Arquen
Ort: Statue der Alten Dame
Belohnung: Verbesserte Klinge des Leids, magische Gegenstände
Ziel: Verräter töten

Familienbande

Arquen teleportiert Sie zur Statue der Glücklichen Alten Dame. Dort zeigt man Ihnen den Eingang zur Gruft der Mutter der Nacht. Mathieu Bellamont ist der Verräter. Legen Sie ihn um. Arquen unterstützt Sie im Kampf. Ist der verrückte Unhold beseitigt, befördert Sie die Mutter der Nacht zum Zuhörer und teleportiert Sie nach Cheydinhal ins Versteck der Dunklen Bruderschaft. Sie und Arquen, die letzten Überlebenden, sind nun die Grundpfeiler einer neu aufgebauten Bruderschaft. Herzlichen Glückwunsch!

Epilog

Die Führung der Dunklen Bruderschaft liegt in Ihren Händen. Von nun an erhalten Sie wöchentlich eine Auftragsliste an der Statue der Glücklichen Alten Dame. Diese übergeben Sie Arquen, der Sie dafür mit Gold entlohnt. Außerdem stehen Ihnen Mitglieder der Bruderschaft zur Unterstützung auf Ihren Reisen zur Verfügung.

Die Diebesgilde

Prolog

Falls Sie nichts von roher Gewalt oder Magie halten, werfen Sie doch mal einen Blick auf die Diebesgilde. Stehlen Sie einen Gegenstand und lassen Sie sich dabei erwischen. Begeben Sie sich ins Gefängnis. Am Tag Ihrer Freilassung sucht Sie Myvryna Arano auf und überreicht Ihnen eine geheimnisvolle Notiz. Diese beschreibt einen geheimen Treffpunkt. Lesen Sie alternativ die Steckbriefe in der Kaiserstadt und sprechen Sie einen Bettler an. Er verrät Ihnen, wie Sie mit dem Gesuchten in Kontakt treten – natürlich nur, wenn er Ihnen vertraut.

1. Möge der beste Dieb gewinnen

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Dareloths Garten
Belohnung: Keine
Ziel: Allectus' Tagebuch klauen

Wettlauf mit der Zeit

Stehlen Sie das Tagebuch von Amantius Allectus. Zwei weitere Anwärter wetteifern ebenfalls um einen Gildenplatz. Bettler verraten Ihnen gegen Entgeld den Zielort. Legen Sie sich einen Vorrat an Dietrichen zu. Begeben Sie sich zu Puny Ancus nördlich des Treffpunktes. Er erzählt Ihnen einiges über Allectus. Rennen Sie anschließend zum Haus des Opfers im Tempelbezirk, betreten Sie es durch den Hintereingang und entwenden Sie das Buch aus dem Schreibtisch im Erdgeschoss. Alternative: Verfolgen Sie Methredhel, die zweite Bewerberin, und greifen Sie das Buch einen Tick früher als sie. Übergeben Sie Christophe die Beute.

2. Freiberuflicher Diebstahl

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Dareloths Garten
Belohnung: Keine
Ziel: Hehlerwert von 1.000 Gold

Goldstaub

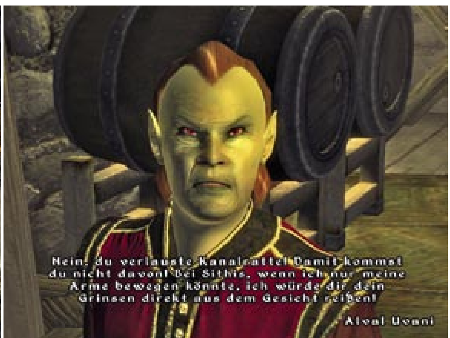
Diese Questreihe zieht sich durch Ihre gesamte Diebeskarriere. Sie erhalten keine Aufträge, bevor Sie nicht genügend Hehlerware verhö-



SPELUNKE Im „Betrunkenen Drachen" finden Sie Andreas Draconis. Er ist der Besitzer.



AUSGEHAUCHT Matthias Draconis gibt den Löffel in seiner Lieblingskneipe am Hafen ab.



STARR VOR ANGST Seine Allergie hat Uvani paralysiert. Jetzt brauchen Sie ihn nur noch zu töten.



AUFGEKNÜPFT Die Assassinen haben Lucien Lachance getötet. Wieder einmal hat es den Falschen getroffen.



ERSCHEINUNG Die Mutter der Nacht materialisiert sich und befördert Sie zum nächsten Rang.



WETTKAMPF Zusammen mit Amusei und Methredel kämpfen Sie um die Aufnahme in die Diebesgilde.

kern. Steigen Sie in fremde Häuser ein und stehlen Sie rot markierte Gegenstände. Diese veräußern Sie nach und nach an die Schwarzhändler. Deren Standorte erfahren Sie von Christophe sowie von anderen Gildenanführern. Am besten erledigen Sie diesen Auftrag in einem Rutsch. Danach widmen Sie sich den regulären Aufgaben eines Diebes. Wichtig: Die deutsche Spielversion ist fehlerhaft: Hier ist die Rede von deutlich höheren Summen als 1.000 Goldstücken.

3. Steueraufhebung für die Armen

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Dareloths Garten
Belohnung: Gold
Ziel: Steuerunterlagen stehlen

Turmaufstieg

Armand Christophe benötigt die Steuerunterlagen und -einnahmen aus dem südlichen Wachturm der Kaiserstadt. Reisen Sie dorthin und brechen Sie im Erdgeschoss ein. Steigen Sie nach oben in Hieronymus Lex' Gemach und entwenden Sie die Sachen aus seinem Schreibtisch. Geben Sie Christophe die Unterlagen. Das Geld dürfen Sie behalten.

4. Die Elfenjungfrau

Quest-Geber: Armand Christophe
Ort: Dareloths Garten
Belohnung: 100 Gold, Rang des Banditen
Ziel: Büste klauen

Kunstliebhaber

Besorgen Sie die Büste der verstorbenen Gräfin von Cheydinhal. Das gute Stück finden Sie in der Krypta der Kapelle von Arkay. Schnappen Sie die Beute und reisen Sie in die Kaiserstadt zurück. Dort wimmelt es plötzlich von Wachen. Methredhel sucht Sie bereits. Warten Sie einfach ab, die Frau wird Sie finden. Ihrer Erzählung nach ist Myvyrna Arano ein Maulwurf. Verstecken Sie die Büste in Aranos Schrank und erzählen Sie Lex von dem Diebstahl. Er steckt Arano lebenslang hinter Gittern. Anschließend befördert Sie Christophe zum Banditen und schickt Sie nach Bravil zu S'krivva.

5. Ahdarjis Erbstück

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: Keine
Ziel: Ahdarjis Ring holen

Ringträger

S'krivva beauftragt Sie mit der Beschaffung eines Rings für die Witwe eines ehemaligen Gildenmitglieds. Ein Bettler verrät Ihnen den Standort der Dame. Das Schmuckstück hat übrigens Ihr ehemaliger Konkurrent Amusei gestohlen. Er steckt jedoch bereits im Knast. Ein weiterer Bettler erzählt Ihnen von der Bestechlichkeit der Wachen: Für 20 Gold dürfen Sie Amusei besuchen. Dieser verrät Ihnen für einen Dietrich, dass der Ring bereits in die Hände der Gräfin von Leyawiin gelangte. Sie hält sich die meiste Zeit im Schloss auf. Sprechen Sie nochmals mit Ahdarji und einem Bettler. Die Belohnung steigt dadurch auf 200 Gold an. Außerdem verweist man Sie auf die Magd Hlidara Mothril. Von ihr erfahren Sie von einem Geheimgang im Keller. Suchen Sie im Gewölbe nach einem Fass. Der Hebel im Behälter öffnet eine geheime Tür. Steigen Sie am besten nachts ein, denn die Gräfin legt den Ring zum Schlafen ab. Neben dem Bett der Adligen finden Sie eine Schmuckschatulle. Entnehmen Sie dem Kästchen sowohl den Ring als auch das Dokument und begeben sich auf gleichem Weg zu S'krivva und Ahdarji zurück.

6. Irreleitung

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 300 Gold
Ziel: Eisstab stehlen, Lex verwirren, Eisstab übergeben

Stab-Offizier

S'krivva schickt Sie in die Kaiserstadt zu Methredel. Derweil verstärkt Lex die Wachen in der Hauptstadt, um den Gildenanführer Graufuchs festzunehmen. Fragen Sie die Bettler nach Methredel aus. Die Dame steckt in Dynari Amnis' Haus. Die Diebin fordert Sie auf, den Stab vom Tisch des Erzmagiers der Geheimen Universität zu stehlen. Entwenden Sie das Magiewerkzeug und lesen Sie dort die Notiz vom Graufuchs liegen. Übergeben Sie Methredel den Stab und reisen Sie in den Hafenbezirk zurück. Stellen Sie sich neben Lex und warten Sie ab, bis ein Dremora auf ihn zugeht. Nehmen Sie nach dem Gespräch die fallen gelassene Notiz auf. Begeben Sie sich zu Methredhel zurück. Die Diebin weist Sie an, den Eisstab in die Truhe von Ontus Vanin zu legen. Sein Haus steht im Talos-Bezirk. Im obersten Stock finden Sie die angesprochene Truhe. Platzieren Sie den Stab in ihrem Inneren und kehren Sie zu S'krivva zurück.

7. Verlorene Geschichten

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 400 Gold
Ziel: Buch besorgen

Bücherwurm

Reisen Sie nach Skingrad und bestechen Sie dort einen Bettler. Von ihm erfahren Sie, wo Sie Theranis finden. Dieser sollte für den Graufuchs ein Buch besorgen, hat es jedoch dem Gildenchef nie übergeben. Theranis sitzt nämlich in Haft. Drei Möglichkeiten stehen Ihnen zur Auswahl. Entweder brechen Sie ins Gefängnis ein oder Sie lassen sich einbuchten oder Sie besorgen sich einen Job im Knast. Der letzte Weg ist zugleich der einfachste. Sprechen Sie mit einer Wache im Kerker. Sie schickt Sie zu Shum gro-Yarug, der Ihnen den Job vermittelt. Reden Sie im Kerker mit Larthjar, der Ihnen erzählt, dass die Bleiche Fürstin Amusei vor Tagen abgeholt habe. Folgen Sie den Blutspuren auf dem Boden und öffnen Sie einen Geheimgang mit dem Kerzenhalter an der Wand. Irgendwann treffen Sie die Bleiche Fürstin. Töten Sie die Dame, entwenden Sie ihr den Zellenschlüssel und geleiten Sie Amusei aus dem Gefängnis. Sobald Sie sich weit genug von der Burg entfernen, verrät Ihnen der Ex-Knacki, dass das Buch hinter Nerastarels Haus im Süden von Skingrad liegt. Holen Sie das Schriftstück und reisen Sie zu S'krivva zurück.

8. Wir kümmern uns um Lex

Quest-Geber: S'Krivva
Ort: Bravil
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Für Lex' Versetzung sorgen

Versetzung

S'krivva möchte Hieronymus Lex aus der Kaiserstadt haben. Da kommt es gelegen, dass die Gräfin von Anvil einen neuen Hauptmann sucht. Begeben Sie sich in ihr Schloss. Sprechen Sie dort mit Bettlern. Sie erfahren, wo sich das Gemach der Verwalterin befindet. Diese hat den Brief mit den Empfehlungen für den Job in ihrem Raum. Sprechen Sie mit Orrin im Schloss. Er geleitet Sie zu einem Geheimgang. Halten Sie sich in den Privatgemächern links und knacken Sie die erste Tür. Entwenden Sie aus dem Schreibtisch die Kandidatenliste. Wieder an der frischen Luft, fragen Sie einen Bettler nach dem „Meisterschmied“. Er schickt Sie in das Verlassene Haus neben der Kriegergilde. Der Mann dort fälscht innerhalb von 24 Stunden den Brief. Nun geht es ins Gefängnis der Kaiserstadt. Brechen Sie dort ins Legionsbüro ein und stehlen Sie das „Siegel der kaiserlichen Legion“. Damit wirkt der Brief offiziell. Übergeben Sie das Schreiben an Gräfin Umbranox in Anvil. Anschließend übergeben Sie ihre Befehle an Hieronymus Lex und kehren daraufhin zu S'krivva zurück.

9. Nachsicht

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Bruma
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Savillas Stein stehlen

Ein Auge auf den Stein geworfen

Methredhel lässt Ihnen eine Nachricht zukommen. Der Graufuchs möchte persönlich mit Ihnen sprechen. Sie finden ihn im Keller von Helvius Cecias' Haus in Bruma. Der Anführer benötigt Sevillas Stein aus dem Tempel der Ahnenmotten im Nordosten Cyrodiils. Sprechen Sie einen der Tempelbewohner auf das Thema „Blinde Mönche“ an. Wenn Sie mit ihm auch noch über die Katakomben reden, führt er Sie zur Gruft. Dort hausen auch die blinden Gottesdiener. Sprechen Sie keinen an und machen Sie keinen Lärm. Schleichen Sie durch die Gänge und folgen Sie Ihrem Kompass. Im untersten Gewölbe treffen Sie erneut auf blinde Wächter. Passen Sie auf den roten Stein auf: Er schießt auf Sie. Savillas Stein liegt auf dem Altar. Nehmen Sie ihn an sich und entkommen Sie über eine Leiter östlich des Altars in die Freiheit. Reden Sie wieder mit Graufuchs.

10. Rettungspfeil

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Chorrol
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Rettungspfeil stehlen

Pfeilschneller Diebstahl

Warten Sie auf Amusei. Er weist Sie an, Graufuchs in Malintus Ancus' Haus in Chorrol zu treffen. Sie sollen den Rettungspfeil wiederbeschaffen. Starten Sie Ihre Suche in Bravil und sprechen Sie mit einem Bettler. So erfahren Sie von Fathis Aren, dem Finder des guten Stücks. Sie müssen von Schloss Bravil aus durch einen Geheimgang in den Verfallenen Turm gelangen. Brechen Sie durch die mittlere Tür oberhalb des Balkons der Eingangshalle ein. Nach der Tür links öffnen Sie mithilfe der Säule den Geheimgang. Spazieren Sie an der ersten Kreuzung rechts und folgen Sie Ihrem Kompass bis Fathis Arens Turm. Legen Sie Aren um und schnappen Sie sich den Pfeil aus der Truhe hinter seinem Schreibtisch. Dann geht es zu Graufuchs zurück.

11. Stiefel von Jak Springferse

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Cheydinhal
Belohnung: 500 Gold
Ziel: Stiefel stehlen

Schuhe einkaufen ...

Sie finden den Graufuchs in Ganredhels Haus in Cheydinhal. Warten Sie jedoch erst auf die Nachricht von Amusei. Der Graufuchs benötigt die magischen Stiefel aus dem Grab des vor 300 Jahren verstorbenen Jak Springferse. Von einem Bettler erhalten Sie weitere Informationen. Reden Sie mit ihm über den Nachfolger von Springferse. Suchen Sie anschließend im Schreibtisch im Haus des Grafen von Imbel nach einem Hinweis. Sie finden einen Stammbaum. So stellen Sie fest, dass der Graf und Jak Springferse ein und dieselbe Person ist. Sein langes Leben erklärt sich durch die Vampirkrankheit. Vom Diener des Hauses erfahren Sie von Katakomben im Keller. Den einzigen Schlüssel dazu hat Jakben Imbel. Suchen Sie den Grafen außerhalb seines Hauses auf und sprechen Sie ihn an. Er überlässt Ihnen den Schlüssel. Im Sarg am Ende des Kellers finden Sie das Tagebuch von Jak Springferse. Nehmen Sie es an sich und erledigen Sie den Grafen. Reisen Sie anschließend nach Cheydinhal zurück.

12. Das ultimative Ding

Quest-Geber: Graufuchs
Ort: Kaiserstadt, Elfengarten
Belohnung: Graufuchs-Rang
Ziel: Schriftrolle der Alten stehlen

Ein furioser Plan

Amusei sucht Sie erneut auf. Diesmal schickt er Sie zu Othrelos Haus im Elfengartenbezirk. Graufuchs benötigt die Schriftrolle der Alten aus dem Kaiserstadtpalast. Begeben Sie sich in die Palastgruft. Gehen Sie rechts durch die Rumpelkammer. Im hinteren Raum finden Sie das Glas der Zeit, eine überdimensionale Uhr. Berühren Sie es. Sie reisen in den Baumgartenbezirk und nutzen das Gitter zum Südost-Tunnel. Boxen Sie sich durch die Abwasserkanäle. An deren Ende führt Sie eine Holztür zum Alten Weg. Im Süden finden Sie den Eingang zu den Verlorenen Katakomben. Springen Sie mithilfe von Jaks Stiefeln den Vorsprung hinauf und betätigen Sie die Knöpfe für die verschlossene Tür. In der Halle der Epochen drücken Sie zwei Schalter für die Bodenplatte bei den zwei roten Steinen. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Klauen Sie den Schlüssel einer Wache. Schleichen Sie sich in den Flur und halten Sie sich links. Drücken Sie in der Bibliothek den Schalter rechts. Der Mechanismus öffnet die Tür zur eigentlichen Bibliothek. Setzen Sie sich dort auf den Lesestuhl. Ein blinder Priester legt daraufhin die Schriftrollen auf den Tisch. Nehmen Sie diese an sich und fliehen Sie durch eine Tür im Obergeschoss der Bibliothek. Halten Sie sich links und betreten Sie am Ende des Ganges das Zimmer des Kampfmagiers Evangeline Beanique. Unter dem Holz im Kamin finden Sie einen Durchgang zum Alten Weg. Ziehen Sie jedoch Jak Springferses Stiefel an. Sie schützen Sie bei einem Fall aus großer Höhe vor dem sicheren Tod. Durch den Alten Weg gelangen Sie an die Oberfläche zurück. Kehren Sie zum Graufuchs zurück. Dieser erwartet Sie mit einer letzten Aufgabe. Bringen Sie einen Ring zu Gräfin Umbranox von Anvil. Bei der Audienz mit der Dame lernen Sie den neuen Mann an ihrer Seite kennen. Corvus Umbranox ist der Gemahl der Gräfin und der ehemalige Graufuchs. Er überreicht Ihnen seinen Titel und seine Maske. Herzlichen Glückwunsch, Gildenmeister!

Epilog

Die Maske verbessert Ihre Schleichfähigkeit und verleiht Ihnen eine zweite Identität. Wenn Sie damit in ein Haus einbrechen, suchen die Wachen nicht nach Ihnen, sondern nach Graufuchs. Außerdem gehört Ihnen Dareloths Haus im Hafenbezirk. In diesem Haus treffen Sie übrigens immer wieder auf alte Bekannte wie Methredhel, Armand Christophe oder Fatis Ules. Dadurch sparen Sie sich die Laufwege zu den Hehlern. Ein Buch auf Ihrem Schreibtisch verbessert übrigens Ihre Fertigkeit „Sicherheit“. (csc/sth/jk/af)

O



ANGEKLAGT Die Verräterin Myvyrna Arano ist entlarvt. Lex lässt sie gnadenlos fallen.



GESCHWÄTZIG Hlidara Mothril kann Ihnen einiges verraten. Zum Beispiel den Standort des Rings.





SCHLAFMÜTZE Der große Zauberer schläft tief und fest. Währenddessen entwenden Sie seinen Stab.

MESSERSTECHER Fathis Aren will den Pfeil nicht hergeben. Bringen Sie ihn um die Ecke!



IMPOSANT In der Halle der Epochen müssen Sie ein kleines Rätsel lösen. Nur so kommen Sie weiter.



HAPPY END Corvus ist endlich von seinem Fluch befreit. Er kehrt zu seiner Frau zurück.

Ein Leben als Vampir

Ein Leben als Blutsauger ist zwar nicht unbedingt das Wahre für einen strahlenden Helden, jedoch eröffnet Ihnen das Vampirdasein völlig neue Möglichkeiten. Unsere Tipps stillen Ihren Wissensdurst.

Infiziert

Bei Kämpfen mit Blutsaugern besteht eine geringe Möglichkeit, dass Ihr Held sich Porphyrische Hämophilie, die so genannte Vampirkrankheit, einfängt. Sind Sie einmal infiziert, benötigt die Seuche drei Spieltage Inkubationszeit, um Sie vollständig in den Blutsauger zu verwandeln. Noch können Sie sich heilen. Beten Sie dazu an einem Schrein oder in einer Kirche um Heilung, oder kippen Sie einfach den Trank „Einfache Krankheit heilen" herunter. Manchmal helfen auch Tollkirschen – sie treiben mit einer geringen Wahrscheinlichkeit die Infektion aus.

Blutdurst

Wenn Sie sich für den Vampirismus entscheiden, müssen Sie alle 24 Stunden Ihren Blutdurst stillen. Ansonsten können Sie nicht mehr an das Sonnenlicht gehen. Je länger Sie keine Mahlzeit zu sich genommen haben, umso mehr Schaden richtet die Sonne bei Ihnen an. Ihr Aussehen verändert sich proportional zu Ihrem Blutdurst. Nach vier Tagen möchte niemand mit Ihnen reden oder handeln. Doch Ihr Vampirdasein hat auch etwas Gutes: Mit jedem blutleeren Tag erhalten Sie eine zusätzliche Fähigkeit: Jägerauge, Verführung des Vampirs, Schreckensherrschaft sowie Umarmung der Schatten.

Tipps

Meiden Sie lange Wege. Da die Zeit auch beim Einsatz des Schnellreisesystems weiterläuft, könnte Ihre Ankunft ein tödliches Ende finden. Ihre Beute werden Sie trotz Ihres furchterregenden Äußeren los: Suchen Sie sich einfach einen Vertrauenshändler, bei dem Sie Ihr Ansehen bereits als Normalsterblicher hochgetrieben haben. Seine Gesinnung bleibt auch Ihrem Blutsauger gegenüber hoch genug. Weiterer Ratschlag: Trinken Sie nur so viel, wie Sie zum Überleben brauchen. Sonst verlieren Sie einige Ihrer Vampirfähigkeiten und müssen sich diese erneut durch Fasten erarbeiten.

Eine Hexe für alle Fälle

Es gibt einen Weg zurück ins normale Leben. Fragen Sie dazu in einer Kirche nach Heilmittel für Vampirismus. Man verweist Sie auf die Geheime Universität. Sprechen Sie dort Raminus Polus an. Auch er weiß keinen Rat. Deshalb schickt er Sie zum Grafen Hassildor von Skingrad, der schon seit längerem auf dem Gebiet Vampirismus forscht. Der adlige Herr ist nicht persönlich anzutreffen. Darum befragen Sie einen seiner Handlanger im Thronsaal. Hassildor erzählt Ihnen, dass er seit 40 Jahren nach einem Heilmittel sucht, weil er und seine Frau an der Vampirkrankheit leiden. Die holde Dame fiel dadurch ins Koma. Suchen Sie die Hexe Melisande auf. Sie haust am Corbolo-Fluss (Erpelgrund, J4).

Die Seelensteine

Die Hexe verlangt fünf große, leere Seelensteine. Im Kamin rechts von Melisandes Bett führt eine Falltür zum Geheimversteck der Hausherrin. Auf einem Tisch finden Sie den ersten Seelenstein. Den zweiten kaufen Sie im Mystischen Emporium im Marktbezirk der Kaiserstadt. Erforschen Sie anschließend die Höhlen und Minen rund um Erpelgrund. Sowohl in der Abgewirtschafteten Mine (J4) also auch in der Langustenhöhle (J5) und in der Wenderbek-Höhle (J5) finden Sie jeweils einen weiteren Stein. Reisen Sie mit der Beute zur Hexe zurück.

Zutaten sammeln

Zur Herstellung des Heiltranks benötigt Melisande jedoch weitere Zutaten: Sechs Knoblauchzehen, zwei Büschel Blutgras und fünf Nachtschattenblüten. Vergessen Sie Nachtschatten. Hier war der Übersetzungsfehlerteufel am Werk. Die Händler verkaufen die Blüte nämlich als Tollkirsche. Auch beim Blutgras gibt es ein Problem: Ist die Hauptquest abgeschlossen, lässt Sie das Programm die Vampiraufgabe nicht erledigen. Auf unserer Cover-DVD finden Sie einen von uns programmierten Patch. Installieren Sie den Bugfix und suchen Sie nach den drei Zutaten in Tamriels Fachgeschäften.

Der Argonier und der Vampir

Bei der nächsten Zutat geht's trickreicher zu. Beschaffen Sie für Melisande das Blut eines Argoniers. Rüsten Sie sich vorher mit dem Dolch von Melisande aus. Die Waffe fängt das Blut auf. Lassen Sie sich beim Stechen nicht von der Justiz erwischen. Die letzte Zutat für den Heiltrank ist die Asche eines mächtigen Vampirs. Töten Sie hierfür den Vampirmeister Hindaril. Er haust in der Rotwassersümpfe-Höhle am Panther-Fluss (K7). Wenn Sie den Blutsauger schnell genug angreifen, wird er nicht mal seine Waffe zücken können. Kehren Sie mit seiner Asche zur Hexe zurück.

Endlich geheilt

Der Heiltrank benötigt 24 Stunden. Die Hexe überreicht Ihnen zwei Fläschchen: eines für Sie und eines für den Grafen von Skingrad. Reisen Sie zu Hassildor und reden Sie mit Hal-Liurz. Sie zeigt Ihnen den Weg zu einem geheimen Raum, in dem Hassildor seine Frau beweint. Melisande ist ebenfalls hier. Sie belebt die Gräfin wieder, damit diese den Trank zu sich nehmen kann. Die Adlige sieht zum letzten Mal ihren Mann und stirbt daraufhin in Frieden. Graf Hassildor trägt Trauer. Nach einiger Zeit zahlt er Sie für Ihre Dienste in Gold aus. Nehmen Sie den Heiltrank ein und verabschieden Sie sich von Ihrem Vampirdasein. (csc/af)



BIBIS MUTTER Die Hexe Melisande hilft Ihnen bei der Herstellung eines Gegenmittels. Die Vampirkrankheit hat unseren Dunkelelfen heftig entstellt.



LIEBESDRAMA Der Graf von Skingrad sorgt sich sehr um seine Frau. Nur mit dem Heilmittel kann er ihr die ewige Ruhe gewähren.

unter: www.pcgames.de

▮ Teil 2 der Komplettlösung als PDF zum kostenlosen Download

Rise & Fall: Civilizations at War

Als Sandalenheld in Midways Action-Strategie-Mix bekommen Sie ordentlich zu tun. Wir beraten Sie, wie Sie die beiden unterschiedlichen Spielmodi Kampagne und Skirmish am besten angehen und packen die Komplettlösung des Alexander-Feldzuges obendrauf.

Grundlagentipps

Ruhm und Ehre

1. In den Strategiemissionen von **Rise & Fall** haben Sie in der Regel alle Zeit der Welt, um Ihre Missionsziele zu erfüllen. Es ist daher sinnvoll, die Armeegröße stets bis zum vorgegebenen Maximum hochzupowern, bevor Sie sich daran machen, die Gegnerhorden aus dem Verkehr zu ziehen.

2. Überprüfen Sie in jeder Mission, welche freischaltbaren Einheiten es gibt und lassen Sie Ihren Helden die benötigte Stufe erreichen. Beispielsweise brauchen Sie für ein Katapult die Stufe 4. Investieren Sie in diesem Fall gewonnene Ruhmpunkte primär in den Heldenlevel und nicht in den Erwerb von Beratern.

3. Beim Kauf der Berater ist es am besten, zunächst die Kandidaten herauszupicken, die wirtschaftliche Boni geben. So kommen Sie noch schneller zu den benötigten Rohstoffmengen, um die riesigen Heere auf die Beine zu stellen.

4. In Skirmish-Partien ist es wichtig, schnell viel Ruhm anzuhäufen, um erstens den Helden auf die maximale Stufe (Level zehn) zu pushen, zweitens die Einheiten-Upgrades zu kaufen und drittens, möglichst viele Berater am Start zu haben, um zusätzliche Boni einzuheimsen. Erkunden Sie daher früh die Levelkarte, denn Aufklärung spendiert Ruhm. Sobald verfügbar, stellen Sie haufenweise Statuen auf und schon können Sie sich vor lauter Ruhm nicht mehr retten.

Außenposten

1. Der Vorteil der zusätzlichen Einheiten, die der Besitz von Außenposten mit sich bringt, ist im Kampagnenspiel getrost zu vernachlässigen. Natürlich nimmt man solche Posten mit, wenn sie auf dem Weg liegen, siegentscheidend sind sie aber nicht. Im Skirmish-Modus sieht das etwas anders aus – dort können die Außenposten schon mal das Zünglein an der Waage sein, das über Sieg oder Niederlage entscheidet. Aber aufgepasst, in diesem Spielmodus sind die Posten deutlich stärker verteidigt als in den Kampagnen, in denen man sogar als Held im Alleingang ein derartiges Gebäude einnimmt. Im Skirmish-Modus müssen Sie dafür schon eine schlagkräftige Truppe mit sich führen.

2. Sobald Sie einen Außenposten im Skirmish eingenommen haben, ist es sinnvoll, diesen mit zusätzlichen Verteidigungseinrichtungen zu versehen. Mauern Sie den Posten einfach ein und platzieren Sie Türme.

Truppenproduktion

1. Auch wenn es unterschiedliche Kämpferklassen gibt, in den Kampagnen genügt es in der Regel, Horden von Bogenschützen zu produzieren. Dank der hohen Schussweite strecken die Fernkämpfer selbst große Gegnergruppen im Nu nieder, bevor diese überhaupt in den Nahkampf übergehen können. Sollte dies wider Erwarten doch mal der Fall sein, halten Sie eine kleinere Gruppe Schwertkämpfer parat und ziehen die Bogenschützen ein Stück weit ab.

2. Wenn Sie gern mit den verschiedenen Einheitentypen spielen möchten, errichten Sie für jede Klasse eine eigene Kaserne, das macht die Produktionszeit wesentlich effektiver. Besonders im Skirmish-Modus ist das wichtig, da die KI oft die passenden Kontereinheiten parat hat. Beispiel: Wenn Sie in einer Skirmish-Partie vermehrt auf Bogenschützen setzen und gerade eine Produktionsliste von 20 solcher Fernkämpfer angeleiert haben, kann es gut sein, dass die künstliche Intelligenz plötzlich mit einer Horde Kavallerie daherkommt. Wenn Sie nun eine zweite Kaserne besitzen, produzieren Sie dort entsprechend Speerkämpfer, die wiederum die Reiterei abwehren.

Holzab- und Maueraufbau

1. In den Kampagnen ist es selten nötig, eine große Festungsanlage zu errichten. Sparen Sie sich lieber die Holzkosten dafür.

2. Im Skirmish-Modus ist die Entscheidung, ob Sie eine Maueranlage hochziehen oder nicht, von Ihrer Spielweise abhängig. Wer auf schnelle Rush-Partien steht, verzichtet ebenfalls auf die teuren Maueranlagen und kauft sich lieber Einheiten dafür.

3. Spieler, die es ruhiger angehen lassen, sind gut beraten, eine Festung zu errichten, da die KI gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden ordentlich Druck macht und große Gegnerwellen auf Ihre Basis hetzt.

4. So oder so benötigen Sie in der Regel mehr Holz als Gold, ein gutes Arbeiterverhältnis ist beispielsweise zwei zu eins – auf einen Goldarbeiter kommen also zwei Holzfäller.

5. Geschickt platzierte Turmreihen helfen oft weiter, gegnerische Horden zu erledigen. Ein Trick besteht darin, Maueranlagen mit einem schmalen Durchlass zu versehen. Dahinter postieren Sie Bogenschützen und Türme im großen Stil. Sie sehen, die KI fällt normalerweise darauf rein, zwängt sich durch das Nadelöhr und geht im Pfeilhagel unter. (sw)

Mission 1 - Untergang einer Dynastie

Beschützen Sie Ihre Stadt und machen Sie einen Ausfall.

A. In der ersten Mission wehren Sie einen Ansturm feindlicher Perser-Truppen ab, die vor der Stadtmauer lauern. Ihre Bogenschützen beziehen auf den erhöhten Ruinen in der Stadt Stellung (1). Die restlichen Fußsoldaten blockieren die Durchgänge. Das eigentliche Stadttor lassen Sie unbewacht. Lösen Sie dort lediglich das Angriffsskript aus, indem Sie eine Einheit zur Zielmarkierung schicken. Sobald die Perser in die Stadt strömen, gehen diese im tödlichen Pfeilregen Ihrer Bogenschützen unter. Nach einiger Zeit bekommen Sie Verstärkung in Form von Bogenschützen, Infanterie und Kavallerie.

B. Sobald die Wellen des Gegners abgewehrt sind, machen Sie mit Ihrer Kavallerie und den Fußsoldaten einen Ausfall. Die berittenen Truppen zerstören schnell die gegnerischen Katapulte, damit diese keinen zu großen Schaden anrichten. Sind die Kriegsmaschinen besiegt, putzen Sie die Überreste weg.

Legende:
1 Bogenschützen postieren
2 Katapulte zerstören

Mission 2 - Gebrochene Bündnisse

Jagen Sie den feindlichen General Demetrius.

A. Die Feldherren Parmenion und Demetrius erwarten Alexander und seine Truppen. Das Spiel stellt Sie zwar vor die Frage, mit wem Sie ein Bündnis eingehen wollen, tatsächlich ist Ihnen nur Parmenion freundlich gesinnt. Vom Start aus gehen Sie nach Norden und erobern die kleine Stadt. Immer wieder finden Sie Schatztruhen die nur Ihr Held öffnen kann.

B. Sie überqueren die Furt und verbünden sich mit Parmenions Armee. Im Westen lauert Demetrius mit seinen Männern. Unterwegs beseitigen Sie das lästige Söldnercamp.

C. Beim Zusammenstoß mit Demetrius' Truppen flieht der Feigling in die Stadt. Vor den Stadtmauern stoßen die Gegner Felskugeln den Hang hinunter. Für Ihre normalen Truppen eine tödliche Falle, daher schicken Sie Alexander vor und weichen den Felsbrocken aus.

D. Im letzten Gefecht konzentrieren Sie sich mit Ihren Männern sofort auf Demetrius.

Legende:
S Start
1 Parmenion
2 Söldnercamp
3 Demetrius
4 Bosskampf

R

Mission 3 - Tage der Abrechnung

Erobern Sie die römische Stadt.

A. Wer schlau ist, spart sich den Frontalangriff auf die Stadt. Bauen Sie lieber einen Hafen und landen Sie mit Ihren Truppen hinterrücks an der Küste (1).

B. Schalten Sie schnell die Katapulte (2) auf den Stadtmauern aus, um die Verluste gering zu halten. Holen Sie sich außerdem den Weinkrug in der Nähe des Haupttores.

C. Sie sichern sich zusätzliche Rohstoffe, indem Sie die Halbinsel im Westen (3) erobern.

D. Bauen Sie drei Schiffe und zerstören Sie mithilfe von Rammattacken (die benötigen einen Trommler auf dem Schiff) alle römischen Pötte auf dem Wasser. Jetzt ist die Bahn frei für Ihre Invasionslandung im Nordwesten der Karte (4). Halten Sie dort Speerträger für anrückende Kavallerie bereit.

E. Wenn Sie in die Stadt einmarschieren, nimmt Sie ein lästiges Katapult unter Beschuss. Setzen Sie Ihren Helden Alexander ein und räumen Sie die Bedrohung aus dem Weg. Nach der Zwischensequenz mit dem römischen Champion beseitigen Sie den Schergen. Eine Aufgabe für Ihren Helden ... Kümmern Sie sich danach umgehend um die Kasernen, damit der Gegner keine neuen Truppen produzieren kann.

SCHÖN BLÖD Die gegnerischen Truppen (1) reagieren gar nicht, wenn Sie im Kampf etwas Abstand halten.

Legende:
S Start
1 Landepunkt
2 Katapulte
3 Rohstoffe sichern
4 Landezone
5 Champion besiegen

Mission 4 - Auge des Sturms

Nur als geschickter Bogenschütze kommen Sie ans Ziel.

A. In dieser Mission behaupten Sie sich zum ersten Mal zwingend in der Action-Ansicht. Feuern Sie nur auf die gegnerischen Perser, wenn sich das Fadenkreuz rot färbt. Wenn Sie vorher schon Pfeile verschießen, treffen Sie nicht und verschwenden nur äußerst wertvolle Energie.

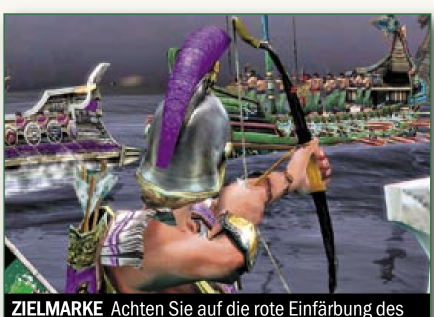
B. Setzen Sie mit dem Bogen lediglich die erste Zoomstufe ein, um die Ziele besser anzupeilen. Die höchste Stufe ist nicht zu empfehlen, da Sie damit zu wenig vom Umfeld mitbekommen.

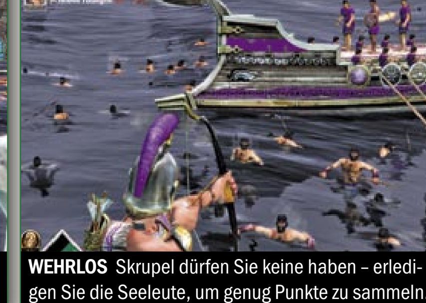
C. Achten Sie auf die Kommentare Ihrer Seeleute, die Sie informieren, wenn neue Schiffe und Ziele auftauchen.

D. Behalten Sie die Energieanzeige im Blick und sichern Sie sich rechtzeitig den Weinkrug auf dem Schiff.

E. Helfen Sie beim Entern kräftig mit, um möglichst viele Perser aufs Konto zu bekommen.

F. Nachdem Sie gerammt wurden, gilt es, schnell ans Ufer zu schwimmen. Weichen Sie auf dem Festland gegnerischen Schlägen aus, indem Sie fleißig blocken.


ZIELMARKE Achten Sie auf die rote Einfärbung des Ziel-Cursors – das ist der Moment zum Feuern.


WEHRLOS Skrupel dürfen Sie keine haben – erledigen Sie die Seeleute, um genug Punkte zu sammeln.


FEHLER Greifen Sie den Kriegselefanten nicht von vorn an, sondern fallen Sie ihm in den Rücken.

Mission 5 - Die Arena

Behaupten Sie sich als Gladiator.

A. Erneut beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit als Action-Spieler – setzen Sie oft Ihre Block-Fähigkeit ein, um möglichst wenig Schaden zu erleiden. Bewegen Sie sich am besten immer rückwärts im Kreis und behalten Sie Ihre Gegner im Blick. Setzen Sie dabei bevorzugt den Bogen ein, um die Angreifer aus der Distanz zu erledigen.

B. Speichern Sie besser nach jeder überstandenen Runde ab. Stellen Sie sich außerdem darauf ein, dass die Mission nach der vierten Runde nicht wie angekündigt vorbei ist: Sie vertrimmen noch mehr Perser.

C. Der Champion ist immer schneller als Sie. Achten Sie daher peinlichst genau darauf, dass Ihr Energiebalken gefüllt bleibt.

D. Die Gegner auf den Türmen erscheinen immer neu – klettern Sie dort nur hoch, um Weinkrüge abzustauben.


TANKSTELLE Blicken Sie immer wieder mal zu den Türmen hoch, dort erscheinen öfter Weinkrüge.

Mission 6 - Eine Waffe der Götter

Stürmen Sie die gegnerischen Mauern.

A. Setzen Sie Ihre Leitereinheiten ein (1), um schnell auf die Maueranlage der Perser zu gelangen. Ihr Held ist nötig, um die Gegner schnell zu dezimieren. Öffnen Sie danach das Tor für Ihre Truppen.

B. Gehen Sie am zweiten Tor nach der gleichen Methode vor und errichten Sie dahinter eine zweite Basis. Sie rüsten nun fleißig auf und marschieren nach Osten, um dort den Belagerungsturm einzunehmen, der allerdings stark bewacht ist.

C. Starten Sie den Großangriff: Zerstören Sie zuerst mit Alexander die Klauengreifer am Tor und schicken Sie dann den Turm vor. Zusammen mit Ihrer Armee arbeiten Sie sich in die Tempelanlage rein. Bei dieser Mission ist es ratsam, nicht nur auf Bogenschützen zu setzen. Auch Speerträger und schnelle Kavallerie machen sich in den größeren Gefechten mehr als bezahlt. Investieren Sie Ruhm in entsprechende Upgrades.

Legende:
S Start
1 Leiterangriff
2 Belagerungsturm erbeuten

Mission 7 - Die großen Mauern

Verteidigen Sie die Siedlungen.

A. Rammen Sie die feindlichen Schiffe vor der ersten Siedlung. Ziehen Sie, wie auf der Minimap gezeigt, eine dicke Mauer und postieren Sie eine Hand voll Türme dahinter. Auf der Maueranlage lassen Sie Bogenschützen in Stellung gehen. Sobald die 200 Perser abgewehrt sind, setzen Sie zur zweiten Siedlung über.

B. Wieder errichten Sie Mauern. Lassen Sie keine Lücken und bringen Sie massig Bogenschützen in Position. Die Perser greifen zwar mit riesigen Gegnerwellen an, die stellen sich aber recht dumm an und Sie können in aller Ruhe Schießübungen veranstalten. Achten Sie nur auf den Rammbock, der hin und wieder auftaucht. Alexander kann hier zum ersten Mal den neuen Herkulesbogen effektiv einsetzen. Gehen Sie aber sparsam damit um, denn der Einsatz verschlingt Unmengen an Energie.

C. Extra-Tipp: Sie können die gegnerische KI auch regelrecht an der Nase herumführen. Belassen Sie in Ihrer Maueranlage einen Durchgang von einer Mauerstückbreite. Dahinter errichten Sie eine massive Turmbatterie und Bogenschützen. Die anrückenden Perser zwängen sich förmlich durch das vorhandene Nadelöhr und mutieren zu Zielscheiben für Ihre Fernkämpfer. Sollten wider Erwarten Feinde durchbrechen, wechseln Sie kurzerhand in den Heldenmodus und sorgen für Ruhe.

D. Nach der Abwehr von 1.000 Persern stoßen Sie noch vor und zerstören die Kasernen. Schalten Sie dabei immer zuerst die starken Abwehrtürme des Gegners aus.

AUSGESPERRT Wenn Sie eine doppelte Mauerreihe errichten, weiß der Gegner nicht mehr, was er machen soll.

Legende:
S Start
1 Erste Siedlung verteidigen
2 Zweite Siedlung verteidigen
Mauern errichten

Mission 8 - Verfolgung

Taktische Seeangriffe führen zum Erfolg.

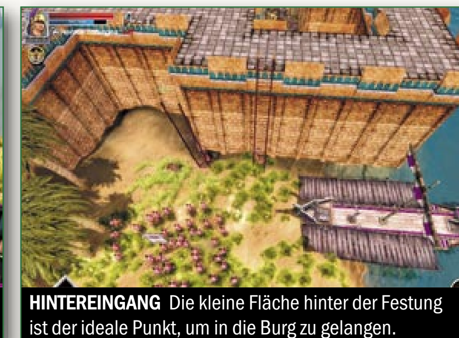
A. Meiden Sie die Straße zum feindlichen Camp und übernehmen Sie das Schiff am Ufer. Setzen Sie damit zur Insel über und erobern Sie diese (1). Mit den Rohstoffen bilden Sie auf dem Schiff Bogenschützen in großer Zahl aus. Leisten Sie sich außerdem ein paar Matrosen, um eventuell auftretende Schäden am Schiff reparieren zu können.

B. Schippern Sie nun am Festlandufer entlang, um die Perser vom Schiff aus mit Ihren Bogenschützen zu erledigen.

C. Errichten Sie einen zweiten Hafen an der nördlich gelegenen Küste (2). Erkämpfen Sie sich die Seehoheit und arbeiten Sie sich nach Osten vor.

D. Nehmen Sie das Perserlager (3) ein und setzen Sie zu der kleinen Fläche (4) hinter der Festung über. Mithilfe von Leiterträgern stürmen Sie von dort aus die Festung. Schalten Sie dabei zuerst die Katapulte aus.

BUTTERFAHRT Die Bogenschützen auf Ihrem voll besetzten Schiff haben hier leichtes Spiel.


HINTEREINGANG Die kleine Fläche hinter der Festung ist der ideale Punkt, um in die Burg zu gelangen.

Legende:
S Start
1 Insel erobern
2 Hafen bauen
3 Perserlager
4 Landepunkt

Mission 9 - Blockade

Beweisen Sie sich als Flottenkommandant.

A. Militäreinheiten benötigen Sie auf der Startinsel nicht. Schippern Sie daher zur benachbarten Basis (1) rüber und erobern Sie diese.

B. Entern Sie alle auf dem Wasser befindlichen Perserschiffe. So erhalten Sie eine große Flotte und brauchen selbst keine Schiffe bauen. Vor allem das Katapult-Upgrade für Ihre Marine ist in diesem Level wichtig.

C. In der Zwischenzeit säubern Sie mit einem Stoßtrupp auf dem Landweg die westlichen Verteidigungsstellungen (2) entlang der Steilküste. Ein bis zwei mitgeführte Katapulte sind dabei hilfreich. Zerstören Sie immer zuerst die starken Persertürme, bevor diese großen Schaden zufügen können. Passen Sie auf, da persische Bogenschützen Sie zusätzlich noch auf der Festungsmauer beschießen.

D. Die zentrale Insel (3) verfügt über Katapulte und Türme – zerstören Sie diese mit Ihren Schiffen beziehungsweise mit dem Herkulesbogen Ihres großen Helden Alexander.

E. Gehen Sie im Heldenmodus im Norden der Karte an Land und sammeln Sie Weinkrüge und Truhen ein. Störende Gegner beseitigen Sie dabei natürlich ebenfalls. So sammeln Sie gehörig Ruhmpunkte.

F. Jetzt ist es Zeit, sich dem Flaggschiff im Hafen zu nähern. Setzen Sie Ihre gesamte Flotte ein, um die Gegner auf dem riesigen Pott außer Gefecht zu setzen. Ihr Held Alexander geht noch an Bord, um sich im Action-Modus gepflegt durch die verbleibenden Gegnerreihen zu schnetzeln. Der Fechtkampf gegen den Kapitän ist nicht sonderlich schwer. Wehren Sie seine Schläge ab und umkreisen Sie ihn ständig.


KIELER BUCHT Gegen Ihre Flotte hat das persische Flaggschiff keinerlei Chance.

Legende:
S Start
1 Basis erobern
2 Küstenabwehr ausschalten
3 Katapulte ausschalten
4 Landstrich säubern

R

Mission 10 - Belagerung von Halicarnassus

Fallen Sie den Gegnern in den Rücken.

A. Setzen Sie mit einem Schiff auf die kleine Halbinsel im Osten über und errichten Sie dort eine Basis, um Rohstoffe abzubauen.

B. Kapern Sie nach Möglichkeit die vorhandenen persischen Schiffe, um zusätzliche Feuerkraft zu erhalten. Zerstören Sie sämtliche Abwehranlagen (2) auf dem Weg nach Nordwesten.

C. Passen Sie bei den Archimedes-Klauen (3) auf, die garstigen Dinger ziehen nämlich im Nu Ihre Schiffe zu sich heran und zerstören diese. Sie können dort aber auch vorsichtig vorbeinavigieren, ohne Schaden zu nehmen.

D. Gehen Sie bei der Landspitze im Nordwesten mit Ihren Truppen an Land und machen Sie dort mit allen vorhandenen Gegnern kurzen Prozess. Am Ende geht es noch mal in die kleine Festungsanlage hinein.

E. Lassen Sie Ihre Truppen bei der Festung und schwimmen Sie zum Festland rüber, wo sich das Regierungsgebäude befindet. Die dortigen Wachen können Sie schon vorher vom anderen Ufer aus bequem mit Ihren Bogenschützen aus dem Weg räumen.

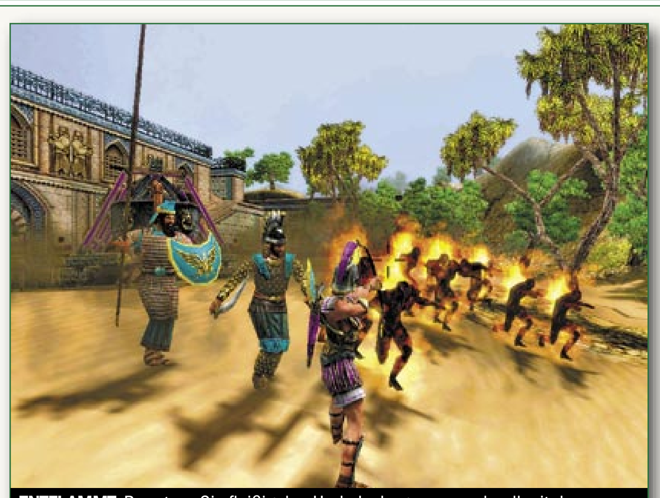
F. Nachdem Sie das Zielgebäude (5) im Heldenmodus schnell zerstört haben, taucht Tiberius auf (6). Schwimmen Sie also wieder zurück zur kleinen Festung und stellen Sie sich ihm. Auch dieser Bosskampf ist recht simpel, zumal Sie ja dort schon Ihre Truppen in weiser Voraussicht postiert haben, die Sie im Kampf natürlich unterstützen.

Legende:	2 Abwehranlagen	5 Regierungsgebäude
S Start	3 Klauen	6 Tiberius
1 Basis bauen	4 Landepunkt	



SCHÖNE AUSSICHT Im Heldenmodus schwimmen Sie einfach zur Seite mit dem Regierungsgebäude rüber.

Mission 11 - Die Löwen von Griechenland, Teil 1



ENTFLAMMT Benutzen Sie fleißig den Herkulesbogen, um schnell mit den Persern aufzuräumen, die Ihrem Hadeslöwen schaden wollen.



ZIELÜBUNG Halten Sie auf den Zinnen der Perser nach Katapulten Ausschau und zerstören Sie sie schnell mit Ihrem Bogen.

Mission 12 - Die Löwen von Griechenland, Teil 2

Besiegen Sie den Endgegner.

A. Marschieren Sie schnurstracks nach Süden und lassen Sie sich bei dem Goldvorkommen nieder. Die hinderlichen Perser auf dem Weg sind Futter für Ihren Herkulesbogen.

B. Lassen Sie links und rechts des Dammes je ein Schiff zu Wasser und säubern Sie die Gegend von feindlichen Kräften.

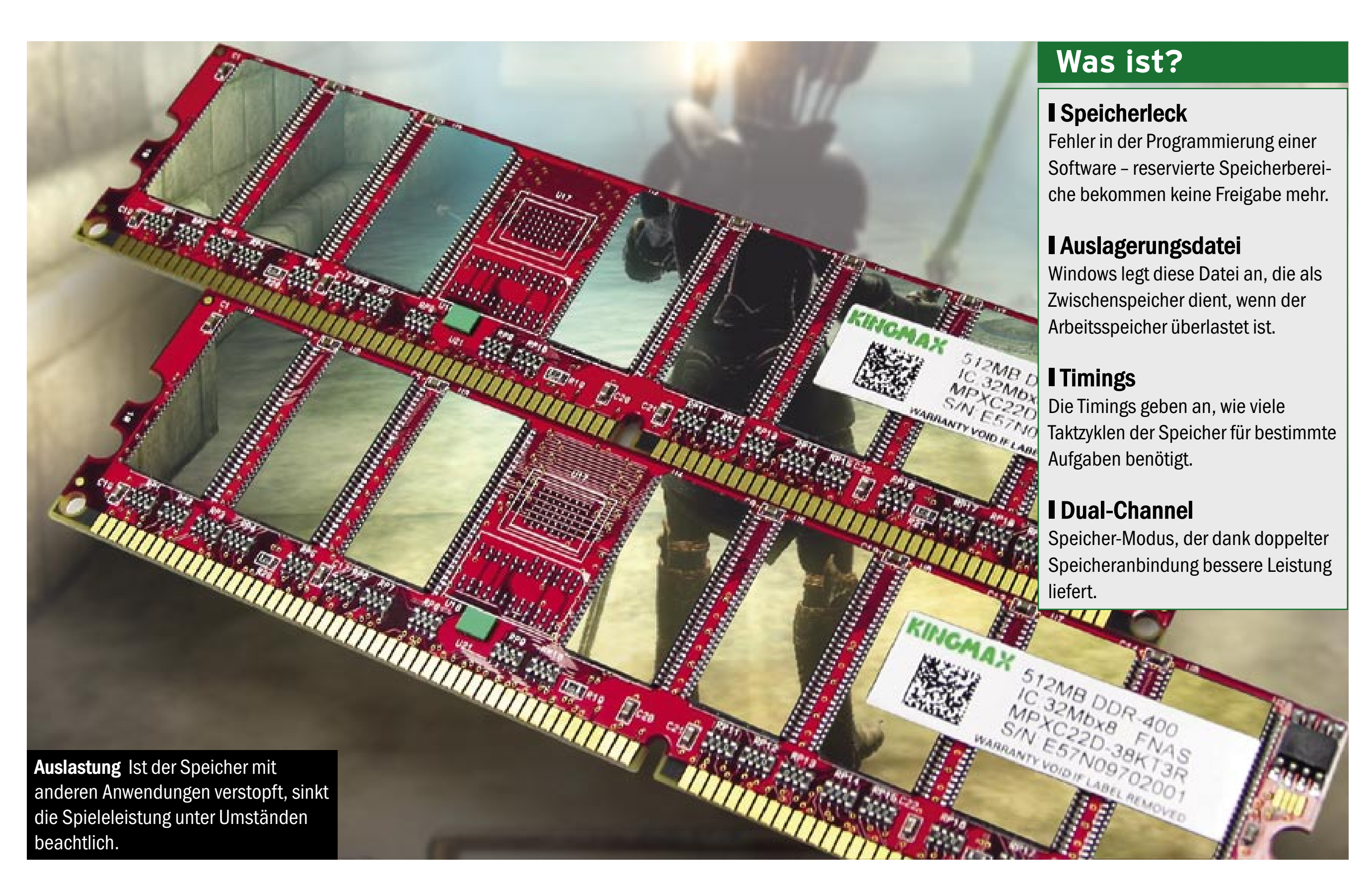
C. Bringen Sie Ihre Schiffe am Damm in Stellung, bevor Sie die Festung stürmen. Die herausstürmenden Perser sind so Zielscheiben für Ihre Schiffskatapulte.

D. In der Festung kommen Sie an eine vermeintliche Sackgasse. Der Aufgang zur Gipfelfeste ist versperrt, links davon führt aber ein Geheimgang zu einer Hängebrücke, die in die Burg führt. Sparen Sie sich die Weinkrüge für den Endkampf auf. Memnon fügt Ihnen mit jedem Schlag viel Schaden zu.

Legende:	2 Schiffe postieren
S Start	3 Festung stürmen
1 Basis errichten	



VERSTECKTER WEG Der Weg zum Endgegner Memnon ist blockiert. Ein Geheimgang führt Sie jedoch an der Sperre vorbei.



Auslastung Ist der Speicher mit anderen Anwendungen verstopft, sinkt die Spieleleistung unter Umständen beachtlich.

Was ist?

Speicherleck
Fehler in der Programmierung einer Software – reservierte Speicherbereiche bekommen keine Freigabe mehr.

Auslagerungsdatei
Windows legt diese Datei an, die als Zwischenspeicher dient, wenn der Arbeitsspeicher überlastet ist.

Timings
Die Timings geben an, wie viele Taktzyklen der Speicher für bestimmte Aufgaben benötigt.

Dual-Channel
Speicher-Modus, der dank doppelter Speicheranbindung bessere Leistung liefert.

Speicher-Power

Trotz schneller CPU und Grafikkarte laufen Spiele bei Ihnen mehr schlecht als recht? Tunen Sie Ihren Arbeitsspeicher für mehr Leistung.

Auf einem normalen Windows-PC laufen gleichzeitig unzählige Programme ab. Sie alle belegen einen mehr oder weniger großen Bereich des Arbeitsspeichers – Spiele und wichtige Anwendungen begnügen sich dann gezwungenermaßen mit dem kläglichen Rest des Arbeitsspeichers. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den größten Speicherfressern gemacht und geben wertvolle Tipps, wie Sie aus Ihrer Speicherkonfiguration das Optimum herausholen.

Tipp 1: Speicher richtig konfigurieren

Bevor wir uns aber mit dem Windows-Tuning des Speichers beschäftigen, ein paar wichtige Anregungen zur richtigen Konfiguration und Installation Ihres Speichers: Viele aktuelle Prozessoren (wie etwa der Athlon 64) beziehungsweise Mainboard-Chipsätze bieten die so genannte Dual-Channel-Unterstützung. Grundvoraussetzung dafür sind mindestens zwei Speichermodule und ein entsprechendes Mainboard sowie eine passende CPU. Das Problem: Welche Speicherbänke sind zu belegen, damit der Dual-Channel-Modus auch tatsächlich korrekt arbeitet? Die Mainboard-Hersteller haben sich bis dato auf kein herstellerübergreifendes System geeinigt, sodass Sie zwangsläufig im Handbuch die korrekte Speicherbankbelegung für Dual-Channel nachschlagen. Diese Mühen sollten Sie auf keinen Fall scheuen: Dual-Channel kann je nach Anwendung immerhin bis zu zehn Prozent Leistungszuwachs bringen. Ob der Speicher im Dual-Channel-Modus läuft, können Sie folgendermaßen erkennen: Viele Mainboards zeigen bei aktiviertem Dual-Channel eine entsprechende Meldung beim Hochfahren Ihres Computers. Unter Windows können Sie das Programm CPU-Z nutzen. Starten Sie es und klicken Sie auf den Kartenreiter Memory. Ist der Dual-Channel-Modus aktiv, steht unter „Channels #" „Dual" in der Anzeige.

Tipp 2: Speicherbedarf prüfen

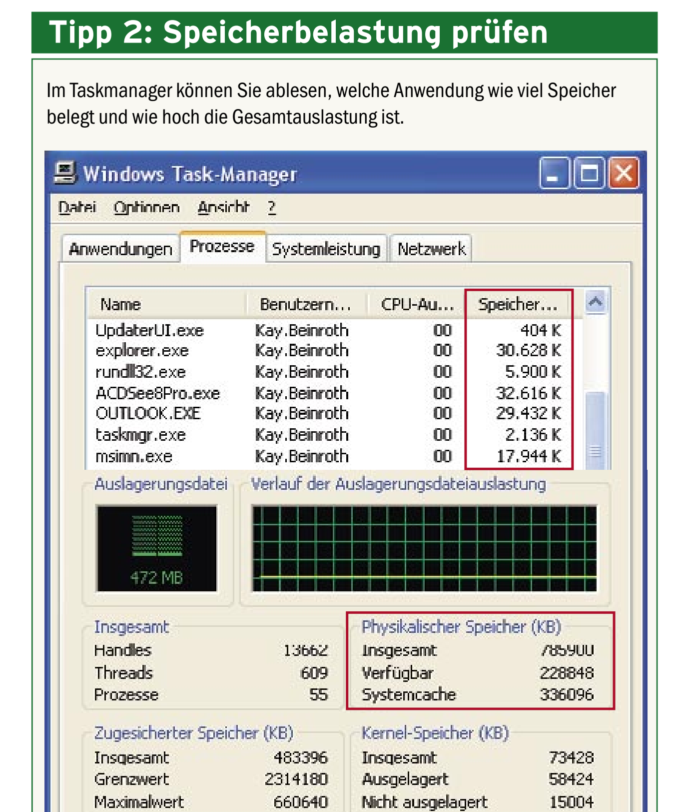
So viel zu den Hardware-Einstellungen – kommen wir nun zu den Einstellungen von Windows. Zunächst sollten Sie prüfen, wie viel Arbeitsspeicher die genutzten Anwendungen wirklich belegen. Starten Sie dafür die von Ihnen üblicherweise genutzten Anwendungen parallel. Drücken Sie dann die Tastenkombination Strg+Alt+Entf. Es erscheint der Task-Manager. Unter Prozesse können Sie dann die einzelnen Programme sehen – in der Spalte Speicher lesen Sie ab, wie viel Arbeitsspeicher das Programm belegt. Die üblichen Speicherfresser sind: Internet Explorer oder andere Browser wie der beliebte Firefox, alle gängigen Office-, E-Mail- und Messenger-Anwendungen, Virenscanner und andere Sicherheitsprogramme, etwa Firewalls. Aber auch kleinere, verstecke Anwendungen wie Maus-Software, Kamera-Assistenten, Scanner-, Drucker oder G15-Programme reservieren teilweise ganz beachtliche Speichermengen.

Tipp 3: Speicher und Spiele im Check (Teil 1)

Für enthusiastische Zocker ist die mit Abstand wichtigste Frage: Welche Auswirkungen hat eine hohe Arbeitsspeicherauslastung auf Computerspiele? Dafür haben wir aktuelle Spiele mit verschiedenen Belastungsszenarien überprüft. Das Ergebnis: Die

Tipp 2: Speicherbelastung prüfen

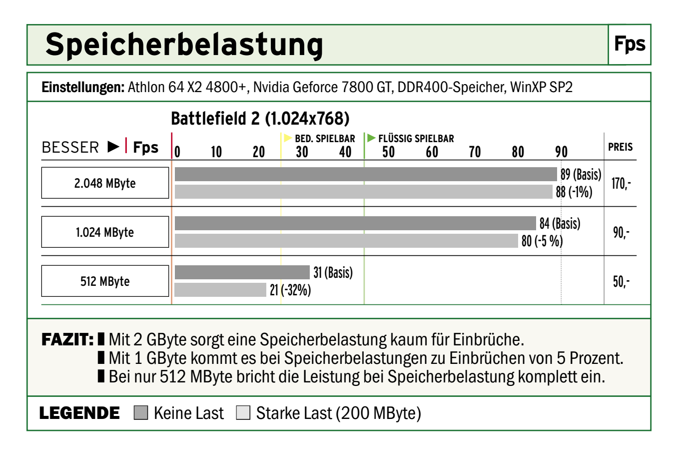
Im Taskmanager können Sie ablesen, welche Anwendung wie viel Speicher belegt und wie hoch die Gesamtauslastung ist.



Info: Auslagerungsdatei optimieren



Wenn der physikalische Speicher nicht mehr ausreicht, weicht Windows auf die Auslagerungsdatei aus. Die Einstellungen für diese Datei finden Sie folgendermaßen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz und wählen Sie Eigenschaften, anschließend die Registerkarte „Erweitert“, dann „Systemleistung – Einstellungen“, „Erweitert“ und „Ändern“. Im folgenden Menü können Sie die Einstellungen für die Auslagerungsdatei festlegen. Grundsätzlich benötigen Sie nur eine Datei, auch wenn Sie mehrere Festplatten besitzen. Es empfiehlt sich, die Auslagerungsdatei auf der schnellsten Platte (zum Beispiel SATA-II-Platte) anzulegen, die Datei muss nicht zwingend auf die Systempartition. Wichtig: Wählen Sie „Benutzerdefinierte Größe“ und geben Sie bei „Anfangsgröße“ und „Maximale Größe“ den gleichen Wert an – so bleibt die Datei immer gleich groß und es kommt zu keinen ärgerlichen Fragmentierungen auf der Festplatte. Bei der Größe hat sich das Eineinhalbfache des physikalischen Arbeitsspeichers bewährt.



Speicherauslastung beeinflusst je nach RAM-Ausstattung die reine Spieleleistung (Fps) stark. Dabei haben wir unser Testsystem (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei sowie einem Gigabyte und 512 Megabyte gecheckt. Jede Ausstattungsvariante haben wir einmal mit geringer Arbeitsspeicherbelastung (frisch hochgefahren) und mit starker Last (circa 200 Megabyte durch verschiedene Programme reserviert) getestet. Für unseren RAM-Prüfstand nutzten wir das als Speicherfresser bekannte Spiel **Battlefield 2**. Bei der Variante mit zwei Gigabyte zeigten sich kaum Unterschiede: Mit wenig Speicherlast brachte es das System auf 89 Fps, mit hoher Speicherlast waren es 88 – bei diesen Speichermengen scheint eine zusätzliche Speicherbelastung also relativ unproblematisch zu sein. Bei einem Gigabyte sah das Bild anders aus: Mit geringer Last erreicht das System 84 Fps, mit 200 Megabyte reserviertem Speicher waren es nur noch 80 – eine Einbuße von circa fünf Prozent. Dramatisch sind die Leistungseinbußen bei 512 Megabyte: Mit geringer Speicherlast erreichten wir 31 Fps, mit hoher Speicherlast waren es nur noch 21 – das sind 32 Prozent weniger Leistung!

Tipp 4: Speicher und Spiele im Check (Teil 2)

Die Darstellung eines Computerspiels hängt allerdings nicht nur an den Fps-Werten: Für unseren Test haben wir uns deswegen auch die Ladezeiten der Spiele genauer angeschaut. Für jeden Level lädt ein Computerspiel Daten in den Arbeitsspeicher – ist dieser voll oder reserviert, ist das Ausweichen auf die Festplatten-Auslagerungsdatei unumgänglich: Die Ladezeiten verlängern sich. Für einen ersten Test bestückten wir unser System (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und protokollierten unsere Messungen für die Ladezeiten von **Battlefield 2** und **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Unser **Oblivion**-Testlevel wurde frisch nach dem Hochfahren in circa 28 Sekunden geladen. Danach haben wir durch etliche Anwendungen große Bereiche des Arbeitsspeichers (fast 200 Megabyte) blockiert. Die Blockierungen brachten keine Verschlechterung der Ladezeit. Anschließend wiederholten wir den Test mit nur einem Gigabyte Arbeitsspeicher. Das Ergebnis: Auch hier dauerte der Ladevorgang auf einem neu hochgefahrenen System circa 28 Sekunden. Danach belasteten wir wieder den Speicher und die Ladezeit stieg messbar an. Ungefähr 31 Sekunden benötigten wir für unseren Test-Level – beim **Battlefield**-Check fiel das Ergebnis ähnlich aus. Fazit nach unseren Testläufen: Wer ein Gigabyte oder nur 512 Megabyte Speicher in seinem Rechner hat, muss unbedingt den reservierten Speicher im Auge behalten. Blockieren andere Programme unnötig viel Speicher, sinkt die Leistung bei Computerspielen teilweise dramatisch. Das Ziel ist es also, einem Computerspiel möglichst viel freien Speicher zur Verfügung zu stellen. Wir zeigen mit den folgenden Tipps, wie Sie das realisieren.

Tipp 5: Speicher freigeben

Wie können Sie belegten Speicher freigeben? Die einfachste Variante: Beenden Sie alle Programme, die Sie nicht während des Spiels benötigen. In der Regel geben die Programme die reservierten Speicherbereiche wieder frei. Wer ganz auf Nummer sicher gehen will, führt einen Neustart durch. Ebenfalls wichtig: Ihr Autostart-Ordner sollte leer sein und nur wichtigste Programme (wie Virenscanner) dürfen sich beim Windows-Start automatisch laden. Software wie zum Beispiel Media-Player, Acrobat-Reader, Office-Pakete, Bildbetrachter, System-Werkzeuge sollten Sie so konfigurieren, dass die beim Start von Windows keine Assistenten oder Programmteile in den Speicher laden.

Tipp 6: Speicherprobleme beheben

Einige Spiele und Anwendungen neigen dazu, den Speicher mit der Zeit fast völlig auszulasten. Diese so genannten Speicherlecks (keine Freigabe mehr von reserviertem Speicher) bremsen das System völlig aus. Oft hilft nur ein Neustart der Applikation oder des kompletten Systems. Bei Spielen behebt oftmals ein Patch derartige Probleme. (kb)

Testen, sparen und Prämie abstauben!



Unschlagbar! Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben von PC GAMES plus ein exklusives PC-GAMES-Fan-Shirt für nur 9,90 Euro!



002930 PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. M
002931 PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. L
002932 PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. XL

PC-GAMES-Longsleeve
Ein Muss für alle Gamer, die in jedem Spiel die Nummer 1 sein möchten! Das Kult-Shirt von PC GAMES ist aus 100% Baumwolle und mit feinstem Siebdruck veredelt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Der Clou ist die (abnehmbare) Armbinde für alle Spielmacher!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + PCG-Fan-Shirt für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eines ankreuzen):
- ■ Original-PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. M (Prämien-Nr.: 002930)
- ■ Original-PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. L (Prämien-Nr.: 002931)
- ■ Original-PC-GAMES-Fan-Shirt Gr. XL (Prämien-Nr.: 002932)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

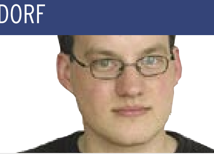
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PG MI 19

HARDWARE

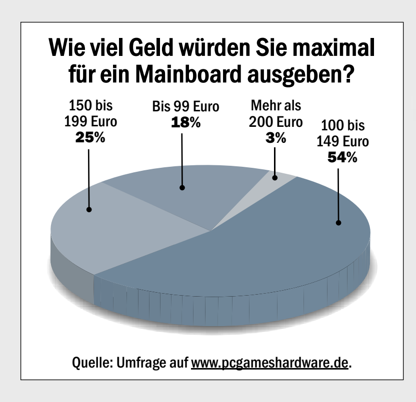
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Die Subkultur der Online-Spieler verpasst mehrere Jahre Spielgrafikevolution.“

Eigentlich wollte ich kürzlich nur per Steam Sin: Episode 1 - Emergence weiterspielen. Irgendwie muss sich mein Mauszeiger verirrt haben, jedenfalls fand ich mich im Spielmenü von Counter-Strike 1.6 wieder. Einen gedachten „Ach, warum eigentlich nicht?“-Augenblick später rannte ich, die AK-47 im Anschlag, über die Karten de_train und de_dust2, ließ mich von schulpflichtigen Cholerikern als Camper, Lamer, Cheater beschimpfen (unabhängig von Situation oder Spielweise) und stellte fest: Seit ich vor drei Jahren meine aktive Clan-Zeit beendete, hat sich beim Online-Dauerbrenner wenig getan. Das gilt auch für die Grafik! Mir fällt auf: WoW und Guild Wars geben sich ebenfalls mit schwacher Hardware zufrieden. Solange kein Online-Titel mit herausragender – und spielerisch sinnvoller – Technik lockt, gibt es für die Online-Gamer, die nur einen Titel spielen, keinen Grund aufzurüsten. Pech für die Hardware-Hersteller und die Spieler: Es entgehen ihnen mehrere Jahre Spielgrafikevolution.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

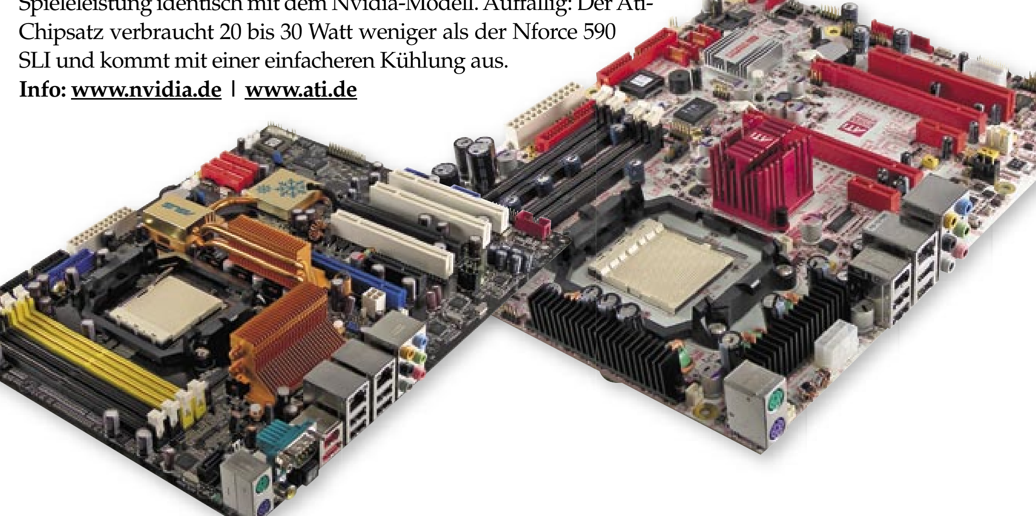
Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto Leser helfen Lesern: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf Webcode.

NFORCE 590 SLI UND RD580

Test: Mainboard-Chipsätze für Sockel-AM2-Platinen

Sie möchten einen AMD-Prozessor für den Sockel AM2? Dann ist eine neue Hauptplatine fällig. Wir vergleichen die AM2-Chipsätze von Nvidia und Ati. Ab Seite 156 erfahren Sie, was der neue Athlon 64 mit DDR2-Unterstützung im Vergleich zum Vorgänger leistet. Passend zum Sockel-AM2-Start haben wir auch die ersten Mainboards mit entsprechenden Chipsätzen getestet. Bereits erhältlich ist Nvidias Spitzenvariante Nforce 590 SLI. Wie die Nforce4-Reihe erreicht dieser bei unsereren Spiele-, USB- und PCI-Tests hervorragende Werte. Lediglich die SATA-II-Übertragungsrate ist etwas niedriger als beim Vorgänger. Dafür hat der Nforce 590 SLI gleich sechs SATA-II- und zwei Gigabit-LAN-Anschlüsse. Zudem stehen mehrere Übertaktungsfunktionen bereit, die derzeit jedoch nur mit einer teuren Geforce 7900 GTX oder ausgewähltem Markenspeicher funktionieren. Ati hat hingegen keinen speziellen Chipsatz für Sockel AM2 entwickelt. Die verwendete Crossfire-Northbridge RD580 kommt seit Monaten auf Sockel-939-Platinen zum Einsatz. Neu ist die Southbridge SB600. Damit hat die getestete Referenzplatine gute USB- und PCI-Leistungswerte. Der SATA-II-Controller ist etwas schneller, die Spieleleistung identisch mit dem Nvidia-Modell. Auffällig: Der Ati-Chipsatz verbraucht 20 bis 30 Watt weniger als der Nforce 590 SLI und kommt mit einer einfacheren Kühlung aus.
Info: www.nvidia.de | www.ati.de



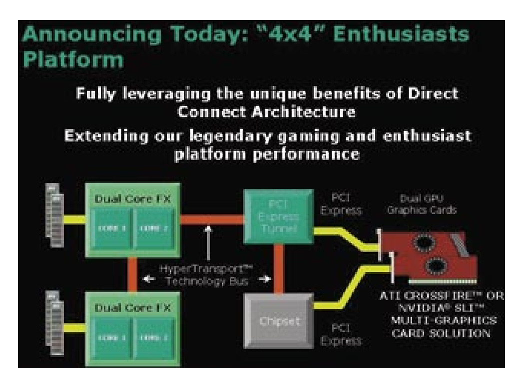
EPP-TECHNIK

Nforce 590: Einfaches Übertakten

Wer eine Hauptplatine mit Nvidias AM2-Chipsatz Nforce 590 SLI und speziellem Speicher (SLI-ready Memory) kombiniert, kann vorgefertigte Übertaktungsprofile für Prozessor und Arbeitsspeicher wählen. Dafür befinden sich im SPD-Speicher der Module zusätzliche Informationen (etwa benötigte Spannung oder Command-Rate), die das BIOS auf Wunsch automatisch einstellt. Bisher unterstützen nur die DDR2-800- und DDR2-1066-Module von Corsair diese EPP-Technik, OCZ plant jedoch ebenfalls entsprechende Modelle. Auf unserer Nforce-590-SLI-Testplatine von Asus gab es nur vier Übertaktungsprofile, andere Platinen sollen deutlich mehr bieten
Info: www.corsairmicro.com | www.nvidia.com

K8L UND AMD 4X4

AMD: Das bringt die Zukunft



Auf dem Spring Processor Forum sprach AMD erstmals über die nächste Prozessorgeneration: Die neuen K8L-CPUs für den Desktop tragen den Codenamen Greyhound und sollen über zwei oder vier Kerne verfügen. Zu den Verbesserungen gehören eine überarbeitete Sprungvorhersage, zusätzliche SSE-Befehle und bis zu vier Gleitkommaoperationen pro Takt. Die Server-Variante Zamora soll zusätzlich über einen zwei Megabyte großen L3-Cache verfügen, den sich alle Kerne teilen. Die kleineren L1- und L2-Zwischenspeicher stehen hingegen jedem Kern separat zur Verfügung. Beide Varianten (Server und Desktop) sind für die fortschrittliche 65-Nanometer-Fertigung optimiert. Die Markteinführung der K8L-Modelle plant AMD für Mitte 2007.

Noch im Juli 2006 sollen unter dem Markennamen 4x4 erste AM2-Mainboards mit zwei Sockeln vorgestellt werden. Damit können Sie beispielsweise zwei Dual-Core-Prozessoren parallel verwenden. Etwa zeitgleich stellt Intel die Desktop-CPU Conroe vor.
Info: www.amd.de

CONROE

Neue Infos zu Intels Spiele-CPU



Am 23. Juli will Intel unter dem Markennamen Core 2 Duo den Prozessor Conroe für Desktop-PCs sowie die Notebook-Version Merom mit gleicher Architektur vorstellen. Zunächst soll es fünf Conroe-Varianten geben, jeweils mit zwei Kernen: Der E6700 taktet mit 2,67 Gigahertz, greift auf 4 Megabyte Cache zu und kostet zur Einführung 530 US-Dollar. Für 316 Dollar gibt es den E6600, ebenfalls mit 4 Megabyte und immerhin 2,4 Gigahertz. 2 Megabyte Cache haben die günstigeren Varianten E6400 (2,13 Gigahertz, 224 Dollar) und E6300 (1,86 Gigahertz, 183 Dollar). Zudem gibt es eine Extreme Edition: Der Core 2 Extreme X6800 hat 4 Megabyte Cache und 2,93 Gigahertz und kostet rund 1.000 Dollar. Zum Jahresende soll sogar eine Extreme Edition mit 3,2 Gigahertz folgen. Bevor der Conroe in den Handel kommt, senkt Intel die Preise für die aktuellen Pentium-D-Modelle.
Info: www.intel.de

ZBOARD MERC

Tastatur für Spieler vorgestellt

Mit dem neuen Zboard Merc präsentiert Idezon eine Tastatur mit speziellem Tastenfeld für Action-Spiele. Insgesamt 34 Tasten stehen beim Zboard-Nachfolger zur Verfügung – darunter Butterfly-Richtungstasten für die linke Hand, drei leicht erreichbare Daumen- und elf Waffen-Knöpfe sowie die neue „Beste Waffe“-Taste. Weitere Funktionen: sieben Multimedia-Knöpfe, drei benutzerdefinierte „Radio-Set“-Sondertasten und fünf Status-LEDs. Der Preis beträgt rund 50 Euro.
Info: www.zboard.com



Direct3D 10 nur für Windows Vista

Die neue Grafikschnittstelle Direct3D 10 (Shader-Modell 4) gibt es nicht für Windows XP, sondern nur für Nachfolger Windows Vista. Spiele wie **Crysis** oder **Bioshock**, die von Direct3D 10 Gebrauch machen, sehen daher mit Windows Vista besser aus und laufen eventuell sogar schneller. Erste Grafikkarten, die das Shader-Modell 4 unterstützen, werden in diesem Sommer vorgestellt.
Info: www.microsoft.de

Ati: Soundberechnungen per Grafikkarte

Ati zeigte auf einer Entwickler-Präsentation eine Demo, in der eine Radeon X1300 als Audio-Prozessor im Einsatz war – die Karte berechnete einen einfachen Equalizer. Durch zunehmend freie Programmierbarkeit der Shader-Hardware sind also auch Berechnungen ausführbar, die eigentlich die Domäne anderer Prozessoren sind. Die Technik ist aber noch weit vom regelmäßigen Einsatz entfernt.
Info: www.ati.de

Erste Blu-Ray-Brenner verfügbar

Pioneers BDR-101A brennt sowohl einfach als auch mehrfach beschreibbare Blu-Ray-Medien (bis 25 GByte) mit zweifacher Geschwindigkeit. Abgesehen von DVD-RAM ist das Laufwerk zu allen gängigen Formaten abwärtskompatibel. Erste Online-Versender verkaufen den BDR-101A für rund 810 Euro.
Info: www.planetpioneer.de

Aquamark-Rekord gehört erneut PCGH

150.000 Punkte im bei Overclockern beliebten Aquamark (1.024x768, kein FSAA/4:1) – das ist zwar noch kein Weltrekord, jedoch das beste Ergebnis Deutschlands (Stand: 6. Juni). Zum Einsatz kam ein Athlon 64 FX-62 für Sockel AM2, den PC-Games-Hardware-Autor Michael Schnetzer von 2,8 auf 3,5 GHz übertaktet hat. Die übrigen Komponenten: Zwei Geforce 7900 GTX, Asus M2N32-SLI Deluxe (Nforce 590 SLI) und Corsairs DDR2-1066-Speicher (504 MHz, 4-4-3-5, 2T, 2,2 Volt). Für die CPU-Kühlung sorgte ein Singlestage-Kompressor. Den Super-PI-Test absolviert das System in 23,672 Sekunden. Bereits mit einem übertakteten FX-60 stellte Michael den Aquamark-Rekord auf (nachzulesen in PC Games Hardware 03/06, mit Video) – damals sogar Weltrekord. Der aktuelle Weltrekord wurde mit einem übertakteten Conroe-Engineering-Sample erzielt und liegt bei 185.000 Punkten.
Info: www.pcgameshardware.de

7950 GX2 verfügbar

Vergangenen Monat haben wir über die Doppel-Grafikchip-Karte Geforce 7950 GX2 berichtet. Mittlerweile bieten Online-Versender erste Modelle an: Der Preis liegt bei rund 550 Euro und ist damit niedriger als erwartet. Von Xfx kommt sogar eine übertaktete Varainte (570/775 MHz statt 500/600 MHz).
Info: www.geizhals.at/de | www.nvidia.de



ELEGANT ENTLÜFTET Gainward und HIS setzen auf spezielle Kühler, die die warme Luft direkt aus dem Gehäuse befördern.

Was ist?

AGP
Accelerated Graphics Port. Schnittstelle zum Anschluss von Grafikkarten mit einer Transferrate von maximal 2 GByte/Sek.

PEG
PCI-Express for Graphics. Inoffizielle Bezeichnung für PCI-Express-Anschlüsse mit 16 Bahnen.

Pixel-Shader-ALU
Arithmetische Einheit innerhalb der GPU zur Berechnung der Pixelfarbe mithilfe von Shader-Programmen.

Shader-Modell
Einteilungssystem der Fähigkeiten der Shader-Einheiten von Grafikkarten. SM2 und SM3 entsprechen dem DirectX-9-Standard.

Neue AGP-Karten

Nach diversen vorschnellen Abgesängen auf den bewährten AGP-Anschluss ist nun sogar die schnellste AGP-Karte aller Zeiten mit 7900-GT-Chip erschienen.

Ein großer Prozentsatz der PC-Games-Leser besitzt noch einen AGP-Rechner. Grund genug sich anzusehen, wie viel Spieleleistung aus halbwegs modernen PCs mit AGP-Schnittstelle herauszuholen ist. Wir vergleichen die schnellsten AGP-Karten und eine Einsteigervariante mit interessanten Features von HIS.

Kartenflaute für AGP

Prinzipiell seien mithilfe der jeweiligen Brückenchips HSI und Rialto jederzeit AGP-Karten auf Basis der aktuellen PCI-Express-GPUs machbar – so reden sich Ati und Nvidia regelmäßig aus der AGP-Thematik heraus. In der Praxis scheitert das allerdings an zwei Dingen: der Komplexität eines Platinendesigns und den zu erwartenden Stückzahlen, da AGP-Karten nur noch im relativ kleinen Retail-Markt absetzbar sind. Gerade erst hat Powercolor noch eine Karte mit X850 XT neu herausgebracht. Die aktuelle X1000-Reihe findet man maximal in der gehobenen AGP-Einstiegsklasse auf X1600-Pro-Karten. Nvidia stellte Anfang 2006 die 7800 GS für den AGP vor, die sich trotz starker Beschneidung gegenüber den anderen 7800er-Karten großer Beliebtheit erfreut. Aktuelle Features, die neben Shader-Modell 3 auch Transparenz-FSAA beinhalten, sind mit guter 3D-Leistung kombiniert – die X850 XT bleibt aber in Schlagdistanz.

Gainward Bliss 7800 GS+ Special Edition

Seit Kurzem gibt es die limitierte Nachfolgerin der bis dahin schnellsten AGP-Karte Gainward Bliss 7800 GS 512 MByte zu kaufen, die 7800 GS+. Diese verfügt über einen kompletten 7900-GT-Chip mit 48 Pixel-Shader-ALUs und 450 MHz Taktfrequenz. Ihre 512 MByte Videospeicher sind mit 625 MHz getaktet und sorgen für eine Bandbreite von 40 GByte pro Sekunde. Der 0,9 Sone leise, aber ungeregelte Kühler von Arctic Cooling befördert die warme Abluft aus dem Gehäuse und hält die GPU unter Last auf 72 Grad Celsius. Dank des in 90 Nanometer Strukturbreite gefertigten G71-Chips ist bei unserem Testmuster ein Übertakten auf stabile 560 MHz Chiptakt möglich, der 1,4-ns-Speicher lief bis 760 MHz stabil. Bei Standardtaktraten nimmt der mit dieser Karte ausgestattete Test-PC nicht mehr Leistung auf als mit der weitaus schwächeren Standardausführung der 7800 GS. Wenn Sie als Zocker Ihren AGP-Rechner bis ans Limit treiben wollen, können Sie bei dieser Karte zuschlagen – allerdings für einen hohen Preis.

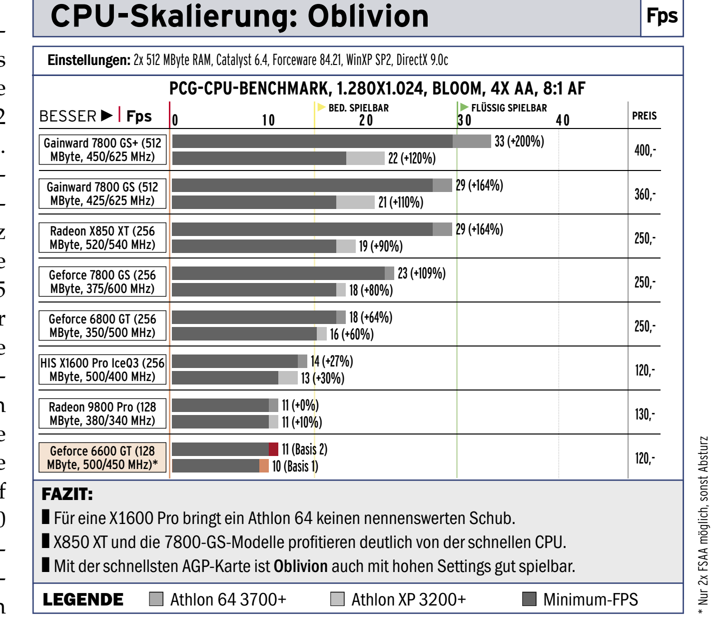
HIS X1600 Pro IceQ

HIS Digital zielt mit der X1600 Pro IceQ auf den preisbewussten Gelegenheitsspieler. Trotz modernster 3D-Technik erreicht die Karte nur in der 1.024er-Auflösung in aktuellen Games spielbare Fps-Raten. Dafür ist sie trotz separatem Stromanschluss recht genügsam in Sachen Leistungsaufnahme und bringt mit Atis Avivo-Technologie ideale Voraussetzungen für einen Wohnzimmer-PC mit. Bei unserem Testexemplar funktionierte die Lüftersteuerung des AC-Silencers nicht, die Karte rauschte durchgehend mit 2 Sone vor sich hin.

Fazit: AGP-Aufrüster

Unsere Benchmarks zeigen, dass sich auch auf schnellen Athlon-XP-CPUs eine aktuelle Grafikkarte noch lohnen kann – wenn Sie mit hohen Settings spielen. Eine schnelle AGP-Karte wie die 7800 GS+ ist nur sinnvoll, wenn Sie keine Lust haben, Ihr System umzukonfigurieren. Scheuen Sie dagegen Windows-Neuinstallation und Systemumbau nicht, bekommen Sie bereits für den Preis der 7800 GS+ (rund 400 Euro) eine Geforce 7900 GT samt passendem PCI-Express-Mainboard und Athlon 64 3000+. Wenn Sie bereits eine Sockel-939-CPU besitzen oder eine Sockel-754-Platine mit PCI-Express-Anschluss kaufen, sparen Sie sogar Geld im Vergleich zum Preis der aktuell schnellsten AGP-Karte.

Für rund 250 Euro können Besitzer einer 6600 GT oder 9800 Pro auf die Radeon X850 XT umsteigen, die für aktuelle Spiele noch gut geeignet ist. Verzichten müssen Sie dabei nur auf Shader-Modell 3. Soll Ihr alter Rechner nur selten zum Spielen genutzt werden, wäre die X1600 Pro IceQ von HIS einen Blick wert. (csp)



Need for Speed Most Wanted v1.3 (Fps)

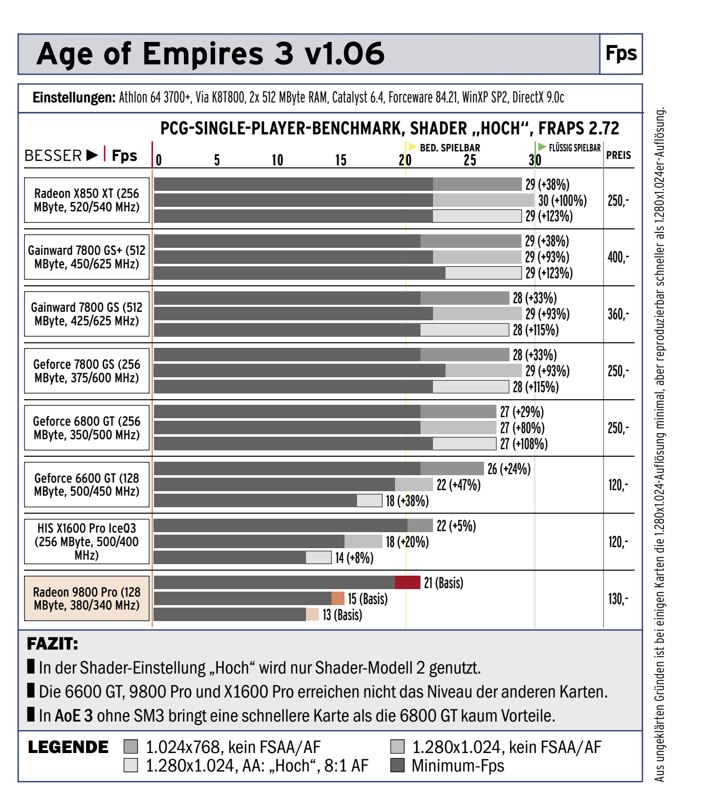
Einstellungen: Athlon 64 3700+, Via K8T800, 2x 512 MByte RAM, Catalyst 6.4, Forceware 84.21, WinXP SP2, DirectX 9.0c

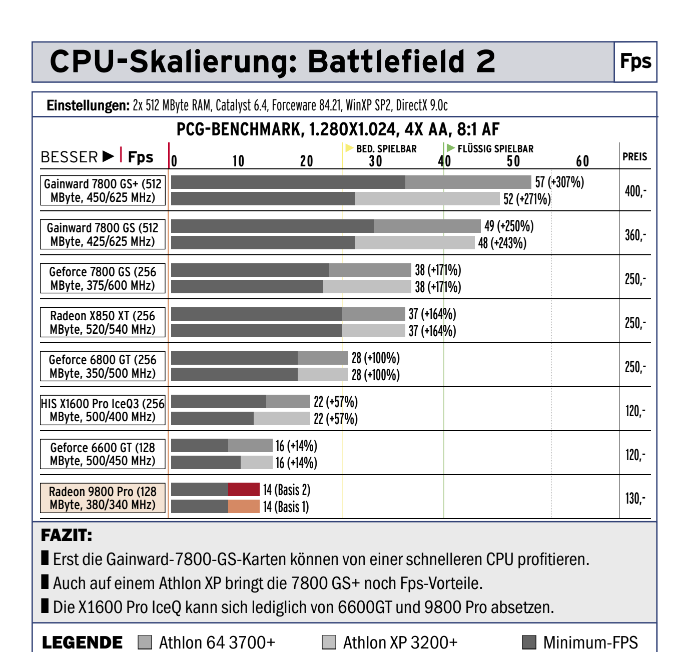
PCG-SPRINT-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR: 20; FLÜSSIG SPIELBAR: 30)

Karte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis
Gainward 7800 GS+ (512 MByte, 450/625 MHz)	51 (+21%)	50 (+61%)	48 (+140%)	400,-
Gainward 7800 GS (512 MByte, 425/625 MHz)	51 (+21%)	49 (+58%)	44 (+120%)	360,-
Radeon X850 XT (256 MByte, 520/540 MHz)	51 (+21%)	41 (+32%)	30 (+50%)	250,-
Geforce 7800 GS (256 MByte, 375/600 MHz)	50 (+19%)	45 (+45%)	36 (+80%)	250,-
Geforce 6800 GT (256 MByte, 350/500 MHz)	47 (+12%)	38 (+23%)	27 (+35%)	250,-
Radeon 9800 Pro (128 MByte, 380/340 MHz)	42 (Basis)	31 (Basis)	20 (Basis)	130,-
Geforce 6600 GT (128 MByte, 500/450 MHz)	36 (-14%)	27 (-13%)	19 (-5%)	120,-
HIS X1600 Pro IceQ3 (256 MByte, 500/400 MHz)	30 (+29%)	21 (-32%)	12 (-40%)	120,-

FAZIT:
- Die Gainward 7800 GS+ ermöglicht stabile Fps-Raten auch mit AA und AF.
- Der HIS-IceQ-Karte liegt **NfS Most Wanted** nicht, nur 1.024x768 bleibt gut spielbar.
- Die Radeon 9800 Pro stellt die Schatten mangelhaft dar, daher die hohen Fps-Raten.

LEGENDE 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF · Minimum-Fps





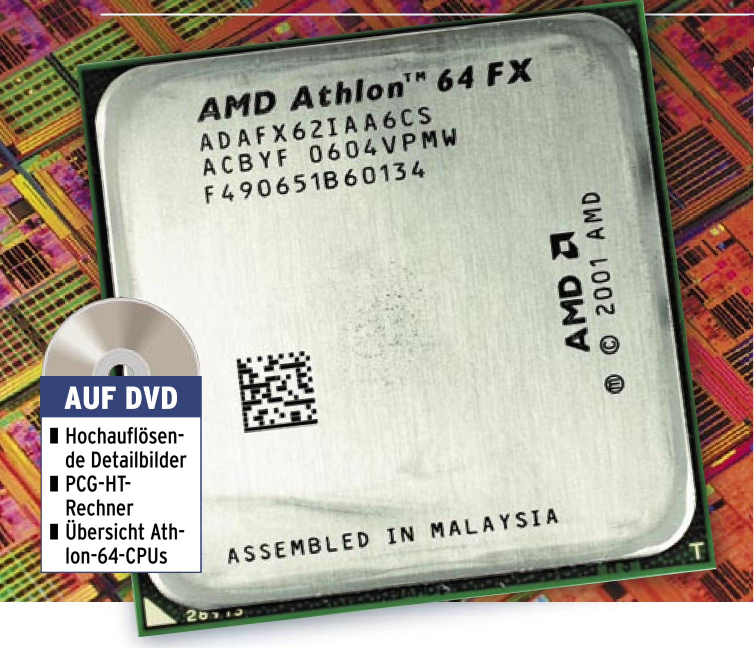
Vergleich: AGP-Karten

	Rad. 9800 Pro	Rad. X850 XT	HIS X1600 Pro	GF 6600 GT	GF 6800 GT	GF 7800 GS	Gainward 7800 GS	Gainward 7800 GS+
Int. GPU-Name/Ca.-Kartenpreis	R350/130,-	R481/250,-	RV530/120,-	NV43/120,-	NV40/250,-	G70/250,-	G70/360,-	G71/400,-
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	150/110	130/160	90/157	110/146	130/222	110/302	110/302	90/278
Chip-/ Speichertakt (MHz)	380/340	520/540	500/400	500/450	350/500	375/600	425/625	450/660
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	2.0/8	2.B/16	3.0/12	3.0/8	3.0/16	3.0/32	3.0/40	3.0/48
Rechenleistung (GFLOP/s)	24,32	66,56	48	32	44,8	96	136	172,8
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	8/3.040	16/8.320	4/2.000	8/4.000	16/5.600	16/6.000	20/8.500	24/10.800
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	2.0/4	2.0/6	3.0/5	3.0/3	3.0/6	3.0/6	3.0/6	3.0/8
Speicherbandbreite (GByte/s)	21,76	34,5	12,8	14,4	32	38,4	40	40
Speicherausstattung (MByte, Art)	128, DDR	256, GDDR3	256, DDR2	128, GDDR3	256, GDDR3	256, GDDR3	512, GDDR3	512, GDDR3
Transparenz-/Adaptive-FSAA	Ja (ab Catalyst 6.5)	Ja (ab Catalyst 6.5)	Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja

Die Gainward Bliss 7800 GS+ mit 7900-GT-Chip ist mit großem Abstand die schnellste AGP-Karte und lässt auch ihre direkte Vorgängerin, die 7800 GS mit 7800-GT-Chip, teilweise deutlich hinter sich. HIS konzentriert sich mit der X1600 Pro IceQ3 dagegen eher auf den Gelegenheitsspieler, der trotz geringen Budgets nicht auf neueste Features verzichten möchte.

Sockel AM2

Fast genau zwei Jahre nach dem Start des Sockel 939 hat AMD im Mai eine komplett neue Infrastruktur vorgestellt. Spiele profitieren jedoch kaum von der neuen Technik.



AUF DVD
- Hochauflösende Detailbilder
- PCG-HT-Rechner
- Übersicht Athlon-64-CPUs

Die neuen Modelle*

Einkern-Prozessoren**

Sockel-AM2-Modell	OEM-Preis	Straßenpr.	Vergl. S.939-Proz.	OEM-Preis	Straßenpr.
Sempron 2800+ (1.600 MHz)	USD 67,-	Ca. € 65,-	Sempron 2800+	USD 74,-	Ca. € 80,-
Sempron 3000+ (1.600 MHz)	USD 77,-	Ca. € 75,-	Sempron 3000+	USD 77,-	Ca. € 80,-
Sempron 3200+ (1.800 MHz)	USD 87,-	Ca. € 85,-	-	-	
Sempron 3400+ (1.800 MHz)	USD 97,-	Ca. € 95,-	Sempron 3400+	USD 97,-	Ca. € 110,-
Sempron 3500+ (2.000 MHz)	USD 109,-	Ca. € 105,-	-	-	-
Sempron 3600+ (2.000 MHz)	USD 123,-	Ca. € 120,-	-	-	-
-	-	-	Athlon 64 3000+	N.I.	Ca. € 110,-
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	USD 138,-	Ca. € 140,-	Athlon 64 3200+	N.I.	Ca. € 150,-
Athlon 64 3500+ (2.200 MHz)	USD 189,-	Ca. € 190,-	Athlon 64 3500+	USD 189,-	Ca. € 190,-
Athlon 64 3500+ EE (2.200 MHz)	USD 231,-	N. I.	-	-	-
Athlon 64 3800+ (2.400 MHz)	USD 290,-	Ca. € 280,-	Athlon 64 3800+	USD 290,-	Ca. € 280,-
-	-	-	Athlon 64 4000+	USD 343,-	Ca. € 320,-

Zweikern-Prozessoren

Sockel-AM2-Modell	OEM-Preis	Straßenpr.	Vergl. S939-Proz.	OEM-Preis	Straßenpr.
A64 X2 3800+ (2.000 MHz)	USD 303,-	Ca. € 290,-	Athlon 64 X2 3800+	USD 303,-	Ca. € 270,-
A64 X2 3800+ EE (2.000 MHz)	USD 323,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 3800+ EE (35 Watt) (2.000 MHz)	USD 364,- -	N. I.	-	-	-
A64 X2 4000+ (2.000 MHz)	USD 328,-	Ca. € 320,-	-	-	-
A64 X2 4000+ EE (2.000 MHz)	USD 353,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 4200+ (2.200 MHz)	USD 365,-	Ca. € 350,-	Athlon 64 X2 4200+	USD 365,-	Ca. € 340,-
A64 X2 4200+ EE (2.200 MHz)	USD 417,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 4400+ (2.200 MHz)	USD 470,-	Ca. € 450,-	Athlon 64 X2 4400+	USD 470,-	Ca. € 440,-
A64 X2 4400+ EE (2.200 MHz)	USD 514,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 4600+ (2.400 MHz)	USD 558,-	Ca. € 550,-	Athlon 64 X2 4600+	USD 558,-	Ca. € 530,-
A64 X2 4600+ EE (2.400 MHz)	USD 601,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 4800+ (2.400 MHz)	USD 645,-	Ca. € 630,-	Athlon 64 X2 4800+	USD 645,-	Ca. € 610,-
A64 X2 4800+ EE (2.400 MHz)	USD 671,-	N. I.	-	-	-
A64 X2 5000+ (2.600 MHz)	USD 696,-	Ca. € 670,-	-	-	-
-	-	-	Athlon 64 FX-60	USD 1.031,-	Ca. € 1.000,-
A64 FX-62 (2.800 MHz)	USD 1.031,-	Ca. € 1.100,-	-	-	-

■ Neue AM2-Modelle ■ Bislang verfügbare Sockel-939-Modelle N. I. = Nicht lieferbar (Stand: 24. Mai 2006)

*Stand 24. Mai 2006 / AMD hatte die offizielle Preisliste noch nicht aktualisiert
**Sempron-Prozessoren ohne EE-Varianten

Erstmals seit zwei Jahren müssen AMD-Nutzer wieder zu einer komplett neuen Plattform greifen, wenn sie auf der Höhe der Zeit bleiben wollen. Sockel 939 und AM2 sind in jeder Hinsicht inkompatibel, aktuelle Sockel-939-Platinen können also nicht mit den neuen Chips aufgerüstet werden. Hinzu kommt: Auch der Speicher ist zu ersetzen, denn alle AM2-Prozessoren benötigen zwingend DDR2-Module.

Sockel-AM2-Prozessoren besitzen 940 Pins, exakt so viele wie die aktuellen Serverprozessoren für den Sockel 940. Trotzdem passen AM2-Chips nicht auf Mainboards mit Sockel 940. „Wir mussten den Speichercontroller anpassen", sagt AMD-Sprecher Stephan Schwolow, „deshalb waren neue elektrische Verbindungen nötig, welche die Veränderungen zur Folge hatten." Damit nicht doch jemand auf die Idee kommt, einen neuen Prozessor in ein altes Board zu stecken, hat AMD auch die Position der Pins leicht geändert, sodass die Chips erst gar nicht auf den Sockel passen.

Die neuen Modelle im Detail

17 neue AM2-Prozessoren bringt AMD zunächst auf den Markt (und ein paar spezielle Energiesparmodelle, doch dazu später mehr): Für preiswerte Rechner erscheinen sechs Sempron-Modelle, die zwischen 65 und 120 Euro kosten und nur einen Kern haben. Weitere sieben Prozessoren verfügen über zwei Kerne, das Spitzenmodell ist der FX-62, der mit 2,8 Gigahertz getaktet ist und satte 1.100 Euro kostet. Außerdem produziert AMD noch drei „einfache" Athlon-64-Prozessoren mit einem Kern, im Einzelnen sind das die Sockel-AM2-Versionen des Athlon 64 3200+, 3500+ und des Athlon 64 3800+. Die wichtigste Frage aber lautet: Wie viel Mehrleistung bringt die neue Plattform?

Leistung

„Wir brauchen mindestens DDR2-Speicher des Typs 667, um die Performance von DDR-400-Speicher zu erreichen", hatte AMD-Sprecher John Crank schon vor einem Jahr angekündigt. AMD ist nun sogar noch einen Schritt weiter gegangen und ermöglicht den Einsatz von DDR2-800-Speicher – doch das Resultat ist enttäuschend: Je nach Spiel liefen die neuen Chips entweder gar nicht oder nur geringfügig schneller. Die besten Werte erzielte der AM2-Testrechner auf Basis eines Asus-Nforce5-Mainboards bei den Anwendungs-Benchmarks: Der Komprimierungs-Benchmark aus 7Zip lief auf dem AM2-Rechner knapp 20 Prozent schneller – ein Ergebnis, das allerdings nur auf 7Zip beschränkt blieb – alle anderen Test ergaben keine messbaren Vorteile. Die Differenz bei den von uns getesteten Spielen **Age of Empires 3**, **Call of Duty 2** und ***Battlefield 2*** lag im Bereich der Messungenauigkeit zwischen 0 und 2 Prozent (alle 1.024x768, kein AA/AF).

Modellbezeichnungen

AMD hat wohl auch aus diesem Grund darauf verzichtet, die „virtuellen" Taktfrequenzen der Sockel-AM2-Prozessoren zu erhöhen. Cachegrößen, Takte und Typbezeichnungen sind bei den Prozessoren für die Sockel AM2 und 939 identisch. Ein Athlon 64 X2 4400+ hat also in jedem Fall zweimal 1.024 kByte L2-Cache und einen Kerntakt von 2.200 MHz, egal für welchen Sockel er gebaut wurde.

Neue Funktionen

Neben DDR2-Speicher bringen die AM2-Prozessoren noch eine weitere, bedeutende Neuerung: Die Chips unterstützen nun erstmals Pacifica, eine Technik, mit der mehrere Betriebssysteme gleichzeitig ausgeführt werden können. Das funktioniert aber nur mit einigen Einschränkungen (siehe Kasten rechts). Virtualisierung wurde vor allem für Server konzipiert, Intel nennt als mögliche Anwendung eine Fernwartungsfunktion, die dann in einer virtuellen Maschine untergebracht werden könnte. Alle AM2-Prozessoren beherrschen zudem die Sicherheitstechnik Presidio, über die sich AMD bislang aber eisern ausschweigt. Fest steht nur, dass diese vorerst nur zur Absicherung von Pacifica verwendet wird. Inwieweit damit „Trusted Computing" umgesetzt wird, muss die Zukunft zeigen.

Neue Revision

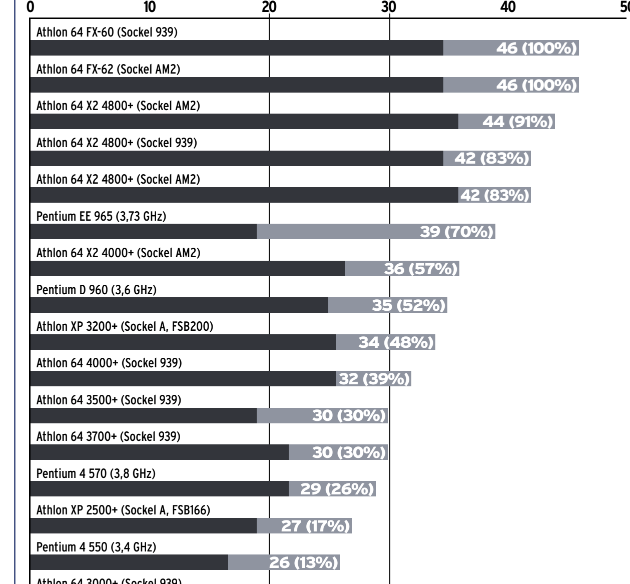
AMD fertigt alle AM2-Prozessoren in der Revision F, die bislang verkauften Sockel-939-Modelle tragen die Kennung E4 oder E6. Was neben Pacifica und Presidio hinzugefügt oder geändert wurde, blieb jedoch bis Redaktionsschluss offen. AMD hatte die entsprechenden Technikdokumente noch nicht aktualisiert. Die wesentlichen Architekturmerkmale sind aber unverändert und auch den Referenztakt hat AMD entgegen anders lautenden Gerüchten bei 200 MHz belassen.

Preise und Verfügbarkeit

Fast keiner der neuen Prozessoren war unmittelbar nach dem Starttermin am 23. Mai lieferbar. „Im Zulauf", „bestellt" oder „lieferbar in 3-5 Tagen" hieß es bei den Händlern. Immerhin standen die Preise schon fest: Ein Athlon 64 X2 4200+ kostete im AM2-Format annähernd so viel wie im Sockel-939-Gehäuse. Allerdings müssen Umrüster beim DDR2-Speicher teils saftige Aufschläge in Kauf nehmen: Ein Gigabyte-Modul des Typs DDR2-800 kostete Mitte Mai knapp 140 Euro (512-MByte-Module sind in dieser Klasse kaum zu bekommen).

Die gleiche Menge DDR400-Speicher ist rund 50 Euro billiger und bereits ab 90 Euro zu haben. Im Vergleich zur aktuellen Sockel-939-Produktpalette hat der Käufer aber deutlich mehr Auswahl. AMD bietet für den Sockel AM2 drei zusätzliche Doppelkern-Modelle an (X2 4000+, X2 5000+, FX-62) und endlich gibt es mit dem Sempron auch von Anfang an preiswerte Einsteigerprozessoren. Eine bittere Pille müssen dagegen Fans des Opteron-Prozessors schlucken: Der Server-Prozessor erscheint vorerst nicht für den Sockel AM2. „Dafür haben wir den Sockel F mit 1.207 Pins vorgesehen", sagt Schwolow.

Auf Mainboardseite stehen Chipsätze von Nvidia, Ati, Via, Sis und Uli bereit. Vor allem Nvidia verspricht sich mit der renovierten 5er-Serie eine ähnliche Erfolgsstory wie mit den Nforce-4-Platinen. Einen ausführlichen Vergleich aktueller Sockel-AM2-Platinen bringen wir in einer der nächsten Ausgaben. (cg)



KÜHLER Mit den AM2-Prozessoren erneuert AMD auch die Kühler der Boxed-Versionen. Im Bild das Modell aus unserem Testkit für den FX-62.

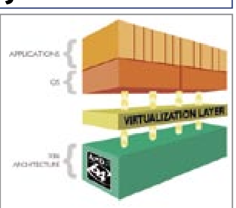
Quickinfo: Leistungsvergleich

Athlon 64 FX-62 (AM2, 2.800 MHz)
Athlon 64 X2 4800+ (S939, 2.400 MHz)
Athlon 64 X2 4800+ (AM2, 2.400 MHz)
Pentium D 960 (3.600 MHz)
Athlon 64 3000+

Bilder pro Sekunde/bei Paint.NET: Leistungsindex
0 20 40 60 80 100 120 140
Age of Empires 3 Paint.NET Battlefield 2 Call of Duty

Settings: Geforce 7800 GTX (PCI-E), 1.024x768, kein AA, kein AF, WinXP SP1, 1.024 MByte RAM DDR400 CL 2-2-2 / DDR2-800 CL 4-4-4

Stichwort: Virtualisierung und Pacifica



Mithilfe der so genannten Virtualisierung können mehrere Betriebssysteme auf einem Rechner zeitgleich und unabhängig voneinander ausgeführt werden. Bislang wird das ausschließlich per Software erreicht, einige bekannte Programme sind zum Beispiel Vmware, Virtual Server 2005 oder Xen. AMD und Intel haben in ihre aktuellen Modelle jetzt zusätzlich hardwareseitige Virtualisierungsfunktionen eingebaut - dadurch soll vor allem die Ausführungsgeschwindigkeit deutlich steigen. AMD nennt seine Virtualisierungstechnik Pacifica (offiziell: AMD I/O Virtualization Technology), Intel sagt Vanderpool Technology. Im Gegensatz zu Vanderpool benötigt Pacifica zusätzlich eine Unterstützung durch den Chipsatz.

Für Spieler gibt es noch einige Einschränkungen: So kann zum Beispiel Vmware den virtualisierten PCs derzeit nur PCI-Grafikkarten zur Verfügung stellen - aus einem Spielerechner kann mit Pacifica also kein zweiter Spiele-PC geschaffen werden. Immerhin ist es damit aber zumindest theoretisch möglich, ältere DOS-Spiele in einer virtuellen Umgebung laufen zu lassen. Pacifica wurde vor allem für Server oder Firmen konzipiert, die auf ältere Anwendungen und Betriebssysteme angewiesen sind. Damit lässt sich zum Beispiel ein Internetserver komfortabel auf mehrere Kunden aufteilen.

Leistung: Age of Empires 3 — Fps

Einstellungen: PCI-E: Geforce 7800 GTX, AGP: 7800 GS, 1 GByte RAM: DDR400/DDR2-800, WinXP SP2

Age of Empires 3 1.06 (Spielbar: 20, Gut Spielbar: 30; Skala 0–50)

Prozessor	1.024x768, kein AA/AF
Athlon 64 FX-60 (Sockel 939)	46 (100%)
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	46 (100%)
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	44 (91%)
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel 939)	42 (83%)
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	42 (83%)
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	39 (70%)
Athlon 64 X2 4000+ (Sockel AM2)	36 (57%)
Pentium D 960 (3,6 GHz)	35 (52%)
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	34 (48%)
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	32 (39%)
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	30 (30%)
Athlon 64 3700+ (Sockel 939)	30 (30%)
Pentium 4 570 (3,8 GHz)	29 (26%)
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB166)	27 (17%)
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	26 (13%)
Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	23 (Basis)

FAZIT: Unser Sockel-AM2-Rechner läuft bei Age of Empires 3 geringfügig langsamer als das derzeit schnellste Sockel-939-System. Der DDR2-800-Speicher lief allerdings mit einer Command Rate von 2T (DDR400: 1T)

LEGENDE ■ Minimum-Fps ■ 1.024x768, kein AA/AF



DDR2-SPEICHER Nachdem Intel schon seit zwei Jahren auf DDR2-Speicher setzt, müssen nun auch AMD-Nutzer umsteigen.

DDR2-Speicher: Tatsächlicher Takt

Prozessoren	Prozessortakt	DDR2-800	DDR2-667 (333)	DDR2-533 (266)
Sempron 3200+, Sempron 3400+	1.800 MHz	360 MHz	300 MHz	257 MHz
Sempron 3500+, Sempron 3600+, Athlon 64 3200+, Athlon 64 X2 3800+, Athlon 64 X2 4000+	2.000 MHz	400 MHz	333 MHz	250 MHz
Athlon 64 3500+, Athlon 64 X2 4200+, Athlon 64 X2 4400+	2.200 MHz	367 MHz	314 MHz	244 MHz
Athlon 64 3800+, Athlon 64 X2 4600+, Athlon 64 X2 4800+	2.400 MHz	400 MHz	300 MHz	266 MHz
Athlon 64 X2 5000+	2.600 MHz	371 MHz	325 MHz	260 MHz
Athlon 64 FX-62	2.800 MHz	400 MHz	311 MHz	254 MHz

Optimaler RAM-Takt | Geringfügig untertaktet (bis 10 Prozent) | Untertaktet (mehr als 10 Prozent)

Leistung: Battlefield 2 (Fps)

Einstellungen: PCI-E: Geforce 7800 GTX, AGP: 7800 GS, 1 GByte RAM: DDR400/DDR2-800, WinXP SP2

Battlefield 2 (1.024x768)

Prozessor	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1AF
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	93 (127%)	79 (98%)
Athlon 64 FX-60 (Sockel 939)	93 (127%)	79 (98%)
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel 939)	87 (112%)	79 (98%)
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	84 (105%)	77 (93%)
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	77 (88%)	76 (90%)
Athlon 64 X2 4000+ (Sockel AM2)	74 (80%)	72 (80%)
Athlon 64 3700+ (Sockel 939)	72 (76%)	70 (75%)
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	72 (76%)	69 (73%)
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	68 (66%)	68 (70%)
Pentium 4 570 (3,8 GHz)	62 (51%)	62 (55%)
Pentium D 960 (3,6 GHz)	58 (41%)	59 (48%)
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	57 (39%)	57 (43%)
Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	56 (37%)	55 (38%)
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	52 (27%)	52 (30%)
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB166)	41 (Basis)	40 (Basis)

FAZIT: Bei **Battlefield 2** liegen FX-60 und FX-62 fast gleichauf. Der Wechsel zu DDR2-800 bringt aber auch bei diesem Benchmark keinen Leistungsvorsprung, die Werte bei anderen Spielen sind ähnlich.

LEGENDE Minimum-Fps | 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024,4x AA, 8:1AF

AM2: Die neue Plattform im Detail

Die wichtigste Neuerung der AM2-Plattform ist neben Pacifica und Presidio der neue Speichertyp DDR2. Wer aufrüsten will, sollte einige Punkte beachten.

DDR2-Speicher

Zumindest auf dem Papier sind die Daten des neuen Speichertyps beeindruckend: Ein einzelnes DDR2-800-Modul liefert bis zu 6,4 GByte Daten pro Sekunde, DDR400-Speicher schafft nur 3,2 GByte/s. Da alle AM2-Prozessoren mit Zweikanal-Technik arbeiten, wird die maximale Bandbreite auf 12,8 GByte verdoppelt.

Doch die Bandbreite ist nicht alles. Mindestens ebenso wichtig ist die Zeit, die vergeht, bis nach einer Anfrage Daten geliefert oder gespeichert werden (Latenz). Die Latenzzeiten werden in Nanosekunden gemessen, bei gutem DDR400-Speicher beträgt die CAS-Latenz zwei Takte, das entspricht 10 Nanosekunden. Der schnellste verfügbare DDR2-800-Speicher arbeitet derzeit mit einer CAS-Latenz von vier Takten. Da die IO-Frequenz doppelt so hoch ist wie bei „einfachem" DDR-Speicher ist ein Taktzyklus nur 2,5 Nanosekunden lang – die Latenz ist in diesem Fall also identisch mit der des DDR400-Speichers und beträgt ebenfalls 10 Nanosekunden. Trotz verdoppelter Bandbreite und unveränderter Latenz kann DDR2-Speicher den neuen AMD-Prozessoren nicht so recht auf die Sprünge helfen. Nur in synthetischen Benchmarks erzielt das FX-62-System Top-Werte – fast genau 8 GByte/s attestiert der Sandra-Speichertest dem Rechner im Vergleich zu knapp 6,2 GByte/s bei einem FX-60 mit DDR400-Speicher. Zwar liefen die DDR2-800-Module von Corsair mit einer Command-Rate von zwei Takten (2T); doch selbst mit schnelleren 1T-Modulen dürfte sich das Bild nicht wesentlich ändern.

Geringere Spannung

DDR2-Speicher arbeitet mit einer deutlich reduzierten Spannung von 1,8 Volt – aktuelle DDR400-Module benötigten bis zu 2,6 Volt, spezielle Übertaktermodelle sogar noch mehr. Das hat zwei Effekte zur Folge: Die DDR2-Speichermodule produzieren weniger Wärme und benötigen weniger Strom. Allerdings liegt die Ersparnis im Milliwatt-Bereich und ist daher bestenfalls bei Notebooks interessant, die damit ein paar Minuten zusätzliche Akkulaufzeit erreichen.

Speichertypen

Bei den Modultypen hat der Anwender die Wahl zwischen den Typen DDR2-400, DDR2-533, DDR2-667 und DDR2-800. DDR2-800-Speicher wird allerdings nur von den Zweikern-Prozessoren unterstützt – die Sempron-Prozessoren für den Sockel AM2 sowie alle Einkern-Prozessoren sind nach Angaben von AMD-Sprecher Stephan Schwolow maximal mit DDR2-667-Speicher zu bestücken.

Speicherteiler

Jeder Athlon-64-Prozessor generiert den Speichertakt mithilfe eines ganzzahligen Speicherteilers, der direkt vom Prozessortakt abhängt. Ein 2.200-Megahertz-Prozessor verwendet bei Einsatz von DDR400-Speicher den Teiler 11 (2.200 / 11 = 200 MHz), um den nötigen Speichertakt zu erzeugen.

Bei DDR2-Speicher des Typs 533, 667 und 800 wird der optimale Speichertakt aber bei einigen Modellen nicht mehr getroffen. Der 2.200-Megahertz-Prozessor steckt mit DDR2-667-RAM in einem Dilemma: Verwendet er den Teiler 6, dann resultiert daraus ein Speichertakt von 366 MHz – DDR2-667-Speicher taktet aber mit nur 333 MHz und würde damit außerhalb der Spezifikation betrieben. Bleibt nur die Möglichkeit, den nächstgrößeren Teiler zu wählen. Mit einem Teiler von 7 beträgt die Taktfrequenz nur noch 314 Megahertz – womit der Rechner aber ein klein wenig Performance verschenkt. Eine genaue Übersicht bietet die Tabelle links. (cg)

11 neue Energiespar-Prozessoren

Für den Sockel AM2 hat AMD außerdem elf Varianten mit besonders niedrigem Energieverbrauch vorgestellt.

Weniger Wärme

Maximal 65 Watt thermische Verlustleistung (TDP) erzeugen die Energiespar-Prozessoren – die normalen Modelle erreichen 89 Watt, der FX-62 sogar 125 Watt. Möglich wird dies durch eine geringere Spannung. Im Gegensatz zu den normalen Prozessoren, die mit 1,3 bis 1,35 Volt betrieben werden, kommen die Energiesparvarianten mit 0,1 Volt weniger aus – 1,2 bis 1,25 Volt gibt AMD als Standardspannung an.

Zusätzlich bietet AMD noch einige Sempron-Prozessoren und eine spezielle Version des Athlon 64 X2 3800+ sowie des Athlon 64 3500+ für den Sockel AM2 an – diese verbrauchen nur noch 35 Watt bei einer Spannung von 1,2 bis 1,25 (Sempron) respektive 1,025 bis 1,075 Volt (Athlon 64 3500+/X2 3800+). Vor allem die Sempron-Prozessoren könnten zu einem beliebten Übertakterobjekt werden – wie groß das Potenzial ist, klären wir in einer der nächsten Ausgaben.

Kein neuer Kern

Die Niedrigenergie-Prozessoren basieren allerdings nicht auf mobilen Prozessorkernen. „Für die EE-Modelle wurde kein anderer Kern verwendet", bestätigte AMD-Sprecher Stephan Schwolow auf Anfrage. Offenbar werden also herkömmliche Prozessoren, die auch mit deutlich niedrigerer Spannung stabil laufen, unter neuem Namen verkauft. Im Prinzip nutzt AMD damit die Tatsache aus, dass sich die aktuellen Prozessoren mit zum Teil deutlich geringerer Spannung betreiben lassen und dann weniger Wärme und Strom erzeugen.

Die Prozessoren der EE-Reihe waren zum Testzeitpunkt noch nicht in Deutschland verfügbar, die OEM-Preise (OEM=Original Equipment Manufacturer; Original-Hersteller) standen aber fest: Demnach nimmt AMD einen Aufschlag von 5 bis 50 Prozent für die EE-Varianten vor, besonders hoch ist der Aufpreis bei Sempron-Modellen.

AM2: ein erstes Fazit

Müssen Anwender nun wieder aufrüsten? Die ersten Benchmarks der AM2-Prozessoren fallen ernüchternd aus, die Antwort lautet daher vorerst „Nein". Zwar war klar, dass der Leistungsgewinn nur mäßig ausfallen würde – aber ein Plus von drei bis fünf Prozent hätten wir doch erwartet. Stattdessen erreicht der Sockel AM2 bei allen Tests annähernd die Leistung eines gleich getakteten Sockel-939-Prozessors, nur in einigen Spezialdisziplinen profitiert die neue Infrastruktur von der enormen Speicherbandbreite. Bei anderen Benchmarks arbeitete unser AM2-Rechner sogar etwas langsamer.

AM2: Die Vorteile

Dennoch bietet der neue Sockel einige Vorteile: Besonders attraktiv sind die Energiespar-Prozessoren der 65-Watt-Klasse und die Möglichkeit, ein preiswertes System auf Basis eines Sempron-Chips zusammenzubauen und später aufzurüsten. Und: Mittelfristig erscheinen wohl keine schnelleren Prozessoren für den Sockel 939, sodass die schnellsten Prozessoren zwingend ein Mainboard mit Sockel AM2 benötigen. Interessant sind auch die neuen Chipsätze.

Möglicherweise bringt AMD bald eine neue Prozessorrevision auf den Markt, die dann schon DDR2-1066 unterstützen könnte. Einen echten Leistungssprung bringen aber vermutlich erst einschneidende Änderungen an der Architektur – diese will AMD mit dem Athlon-64-Nachfolger „K8L" präsentieren. Bis es so weit ist, vergehen aber noch mindestens zwölf Monate. Kurzfristig will AMD seine Prozessoren mit massiven Preissenkungen attraktiver machen, um Intels Conroe Paroli zu bieten. (cg)

Stromverbrauch: CPUs (Fps)

Einstellungen: PCI-E: Geforce 7800 GTX, AGP: 7800 GS, 1 GByte RAM: DDR400/DDR2-800, WinXP SP2

Stromverbrauch (Watt)

Prozessor	Volllast (Watt)
Pentium 4 570 (3,8 GHz)	320
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	314
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	309
Pentium D 960 (3,6 GHz)	278
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	276
Athlon 64 FX-60 (Sockel 939)	260
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel 939)	258
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	257
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	248
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	246
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	245
Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	242
Athlon 64 3700+ (Sockel 939)	238
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	180
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB166)	146

FAZIT: Beim Stromverbrauch schneiden die Intel-Rechner erwartungsgemäß am schlechtesten ab. Hier wird erst die neue Conroe-Generation wieder Boden gutmachen. Der neue DDR2-Speicher hat kaum Einfluss auf den Stromverbrauch des Komplett-PCs.

LEGENDE Leerlauf | Volllast

Info: Niedrigenergie-Prozessoren

Niedrigenergie-Prozessoren

Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Aufpreis gegenüber Standard-CPUs
Sempron 3000+ EE	35 Watt	USD 101,-	+31%
Sempron 3200+ EE	35 Watt	USD 119,-	+36%
Sempron 3400+ EE	35 Watt	USD 145,-	+50%
Athlon 64 3500+ EE	35 Watt	USD 231,-	+22%
Athlon 64 X2 3800+ EE	35 Watt	USD 323,-	+7%
Athlon 64 X2 3800+ EE	65 Watt	USD 364,-	+20%
Athlon 64 X2 4000+ EE	65 Watt	USD 353,-	+8%
Athlon 64 X2 4200+ EE	65 Watt	USD 417,-	+14%
Athlon 64 X2 4400+ EE	65 Watt	USD 514,-	+9%
Athlon 64 X2 4600+ EE	65 Watt	USD 601,-	+8%
Athlon 64 X2 4800+ EE	65 Watt	USD 671,-	+4%

Neue Modelle mit 35/65 Watt TDP | AM2-Prozessoren mit bis zu 89 Watt TDP

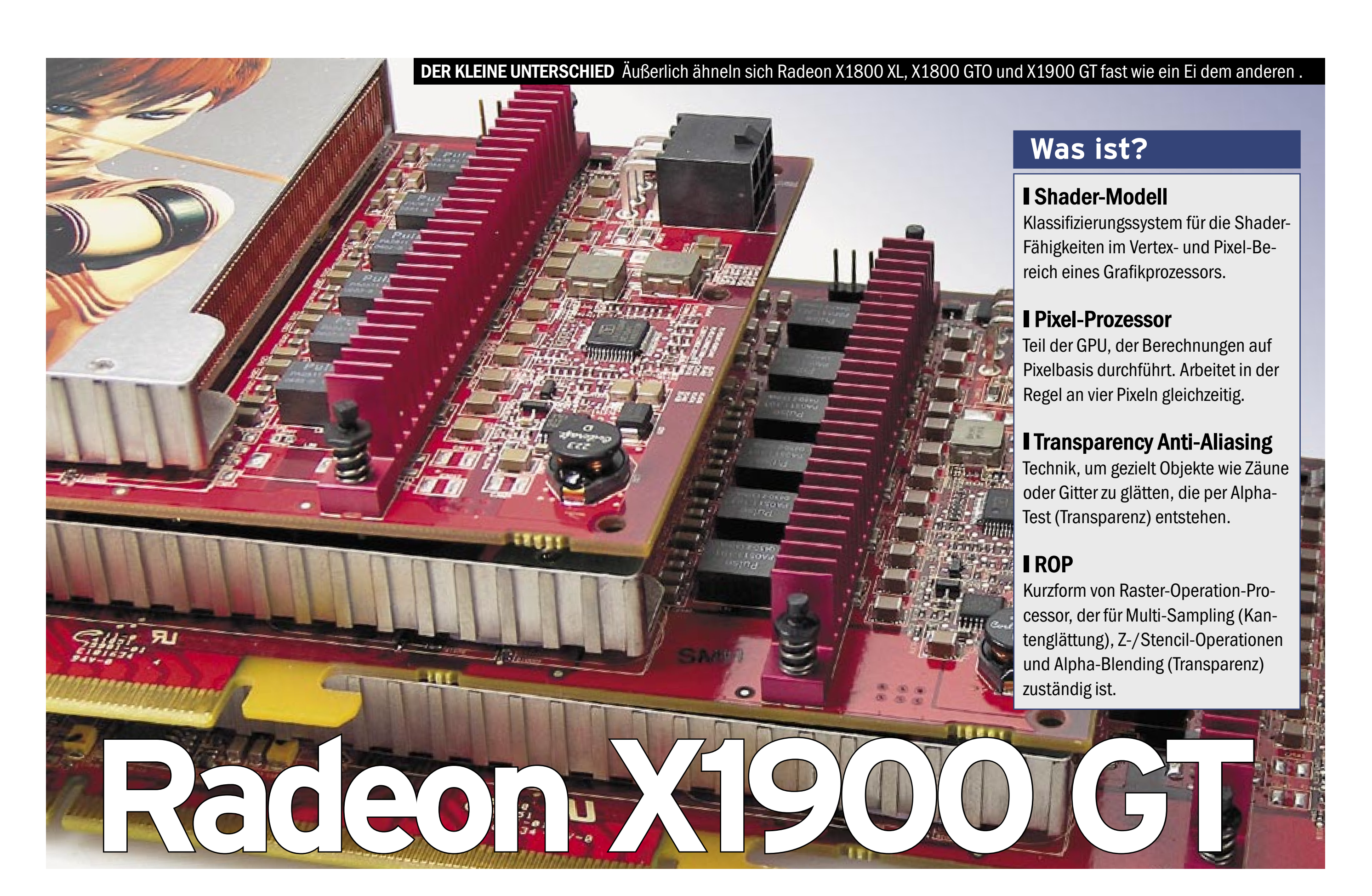
Normale Prozessoren

Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Nachlass gegenüber Energie-CPUs
Sempron 3000+	62 Watt	USD 77,-	-23%
Sempron 3200+	62 Watt	USD 87,-	-26%
Sempron 3400+	62 Watt	USD 97,-	-33%
Athlon 64 3500+	62 Watt	USD 189,-	-18%
Athlon 64 X2 3800+	89 Watt	USD 303,-	-6%
Athlon 64 X2 3800+	89 Watt	USD 303,-	-14%
Athlon 64 X2 4000+	89 Watt	USD 328,-	-21%
Athlon 64 X2 4200+	89 Watt	USD 365,-	-12%
Athlon 64 X2 4400+	89 Watt	USD 470,-	-8%
Athlon 64 X2 4600+	89 Watt	USD 558,-	-7%
Athlon 64 X2 4800+	89 Watt	USD 645,-	-4%

Kurzinfo: AM2-Chipsätze

Chipsatz (verwendetes Mainboard)	RD580 mit SB600 (Ati-Referenzboard)	Nforce 590 SLI (Asus M2N32-SLI Deluxe)	Nforce4 SLIx16 (Asus A8N32-SLI Del)
Speicherbandbreite (Sandra):	7235/7167 MByte/s	7496/7422 MByte/s	5841/5865 MByte/s
USB-Performance (HD Tach):	32,9 MByte/s	37,5 MByte/s	37,5 MByte/s
USB: CPU-Last (Kopiervorgang):	18 Prozent	24 Prozent	24 Prozent
PCI-Performance (HD Tach):	90,4 MByte/s	103,2 MByte/s	102,8 MByte/s
SATA-II-Performance (HD Tach):	182,6 MByte/s	178,0 MByte/s	186,9 MByte/s
Hitzeentwicklung (Prime95):	47,3 Grad Celsius	59,3 Grad Celsius	55,1 Grad Celsius
Stromverbrauch (Windows):	149,3 Watt	170,5 Watt	187,4 Watt
Stromverbrauch (Prime95):	229,3 Watt	263,2 Watt	232,4 Watt

Settings: AM2: Athlon 64 FX-62, 2.048 MByte DDR2-800 (4-4-4-12, 1T), 939: FX-60, 2.048 MByte DDR400 (2-3-3-6, 1T), Geforce 7900 GTX



DER KLEINE UNTERSCHIED Äußerlich ähneln sich Radeon X1800 XL, X1800 GTO und X1900 GT fast wie ein Ei dem anderen.

Was ist?

Shader-Modell
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich eines Grafikprozessors.

Pixel-Prozessor
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Arbeitet in der Regel an vier Pixeln gleichzeitig.

Transparency Anti-Aliasing
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test (Transparenz) entstehen.

ROP
Kurzform von Raster-Operation-Prozessor, der für Multi-Sampling (Kantenglättung), Z-/Stencil-Operationen und Alpha-Blending (Transparenz) zuständig ist.

Radeon X1900 GT

Mit Atis neuer X1900-Karte wird die Luft in der Klasse unter 300 Euro dünner: X1900 GT, 7900 GT und X1800 XT buhlen um Ihre Gunst.

Die X1900 GT basiert auf dem gleichen Chip wie die X1900 XTX, kostet aber deutlich unter 300 Euro. In diesem Preissegment tritt sie aber nicht nur gegen die von Ati ausgemachte Konkurrenz – die 7900 GT – an, sondern auch gegen die X1800 XT aus eigenem Hause. Der PC-Games-Test klärt, ob die X1900 GT dank überlegener Shader-Leistung ein Schnäppchen ist oder ob es Besseres fürs gleiche Geld gibt.

R580 – ein Chip, viele Karten

Bei der auf der Karte eingesetzten GPU handelt es sich um eine abgespeckte Version des R580-Chips. Die gute Nachricht zuerst: Die Vertex-Einheiten sind vollständig vorhanden. Weniger gut sind die angesichts des anvisierten Preissegments verständlichen Einsparungen, die Ati vornahm. Von den eigentlich vorhandenen 48 Pixel-Shader-ALUs sind lediglich 36 aktiv, passend dazu arbeiten auch nur noch zwölf der insgesamt 16 Textureinheiten und Raster-Operation-Prozessoren (ROPs). Der ganze Chip läuft mit einer Taktfrequenz von stattlichen 575 MHz und liegt damit nicht weit unterhalb der 625 MHz der XT-Version. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Auftrennung der 2D- und 3D-Taktrate. Sobald eine 3D-Anwendung im Fullscreen-Modus arbeitet, fährt die Karte aus dem GPU-Ruhetakt von 500 MHz auf den 3D-Takt von 575 MHz hoch. Gleichzeitig wird die Kernspannung für den R580 von 1,2 auf 1,25 Volt angehoben. Auch in Sachen Speicher nimmt der Käufer Einsparungen hin: Statt 512 sind lediglich 256 MByte an 600 MHz schnellen GDDR3-RAMs auf dem Referenzdesign der Karte vorhanden. Die resultierende Bandbreite liegt bei guten 38,4 GByte pro Sekunde.

Karte: Ausgespielt

Auf den ersten Blick erscheint die Platine der X1900 GT vertraut. Ein sehr ähnliches Design verwenden bereits die X1800 XL und X1800 GTO. Äußerlich unterscheiden sich die drei Versionen lediglich durch die Zahl der Spannungswandlerphasen.

Gut gekühlt ist halb gekauft

Die vorliegenden Testkarten (Powercolor und Sapphire) verfügen noch immer über den Lüfter, der auch die X1800 XL und GTO vor dem Hitzetod bewahrte. Er arbeitet bei der X1900 GT allerdings mit einer achtstufigen Steuerung von 4,1 bis maximal 11,8 Volt. Diese liegen aber nur im Notfall an, im (offenen) Testbetrieb hielt der Lüfter den Chip mit 7,2 Volt stets unterhalb von 91 Grad Celsius und produzierte dabei mit 2,2 Sone deutlich weniger störende Geräusche als es noch bei der X1800 XL und GTO der Fall war. In einem engen, schlecht belüfteten Gehäuse mag das im Sommer anders aussehen. Und das, obwohl es bereits eine modifizierte Version des Kühlers mit deutlich gesteigertem Lüfterradius und geringerem Geräuschpegel gibt. Laut Sapphire ist noch nicht sicher, welche der beiden Alternativen Verwendung findet.

Komplettausstattung?

In Sachen Feature-Set verfügt die X1900 GT über das volle Programm der größeren Geschwister der X1900-Reihe. Zwei Dual-Link-fähige DVI-Anschlüsse, die Auflösungen von jeweils bis zu 2.560x1.600 Bildpunkten unterstützen, und ein HD-fähiger TV-Ausgang mit zusätzlicher Video-In-Funktion sind vorhanden und runden das Avivo-Videopaket ab.

Ebenso bietet die Karte Unterstützung des Shader-Modells 3 von DirectX 9 samt FP32-Präzision, sehr langen Shader-Programmen und der Möglichkeit zu HDR-Rendering. Die umfangreichen 3D-Features sind im Vergleich zur Konkurrenz gut. Positiv fallen die Fähigkeit zu HDR-Rendering in Kombination mit leistungsschonendem Multi-Sampling-FSAA sowie die gute, weitgehend winkelunabhängige anisotrope Texturfilterung ins Auge.

Marktposition: schwierig

Wie bereits erwähnt, sieht Ati die X1900 GT als direkte Konkurrenz zur Geforce 7900 GT an und hat die Preisvorgabe entsprechend gestaltet. Die alte X1800 XL ist in unseren Benchmarks bis zu 20 Prozent langsamer. Im Vergleich zur 7900 GT sieht es anders aus. Neben unterschiedlichen Features (3D und Bildqualität) schwankt auch die Leistung: Mal ist die 7900 GT um über 30 Prozent in Front, mal die X1900 GT um rund 20 Prozent. Eindeutig ist dagegen das Abschneiden im Vergleich zur X1800 XT. Sowohl die 256- als auch die 512-MByte-Version sind in der Regel über 20 Prozent schneller unterwegs als die X1900 GT und bieten die gleiche Bildqualität. Solange Sie die Doppel-Slot-Kühlung der X1800-XT-Karten nicht stört, sind Sie mit diesen besser beraten, trotz der höheren Shader-Leistung der X1900 GT.

Fazit: X1900 GT

Die X1900 GT hat einen schwierigen Stand. Hohe Leistungsaufnahme und unsichere Situation, was den verwendeten Lüfter angeht, erleichtern die Kaufentscheidung nicht. Besonders die zurzeit noch verfügbaren, günstigen X1800-XT-Karten machen ihr das Leben schwer, da diese über ein identisches Feature-Set verfügen und zum Teil deutlich schneller sind. (csp)

Call of Duty 2 v1.20

Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Catalyst 6.5, Forceware 84.21, WinXP SP2, DirectX 9.0c

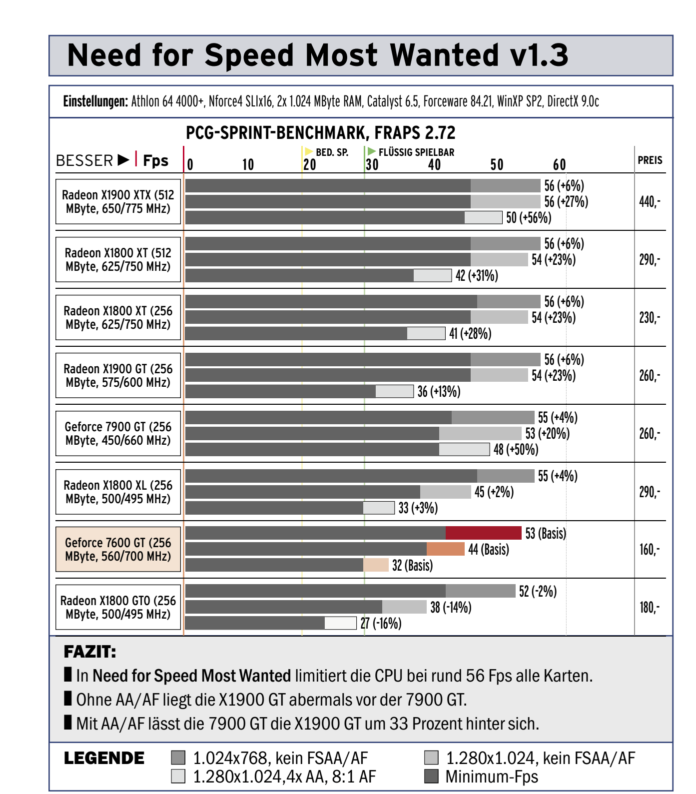
PCG-MULTIPLAYER-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. SP. 30, FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Karte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis
Radeon X1900 XTX (512 MByte, 650/775 MHz)	121 (+92%)	99 (+125%)	64 (+106%)	440,-
Radeon X1800 XT (512 MByte, 625/750 MHz)	115 (+83%)	81 (+84%)	58 (+87%)	290,-
Radeon X1800 XT (256 MByte, 625/750 MHz)	103 (+64%)	73 (+66%)	53 (+71%)	230,-
Radeon X1900 GT (256 MByte, 575/600 MHz)	94 (+49%)	66 (+50%)	43 (+39%)	260,-
Geforce 7900 GT (256 MByte, 450/660 MHz)	90 (+43%)	63 (+43%)	46 (+48%)	260,-
Radeon X1800 XL (256 MByte, 500/495 MHz)	84 (+33%)	58 (+52%)	42 (+35%)	290,-
Radeon X1800 GTO (256 MByte, 500/495 MHz)	74 (+18%)	50 (+14%)	36 (+16%)	180,-
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz)	63 (Basis)	44 (Basis)	31 (Basis)	160,-

FAZIT:
- Die X1900 GT liegt ohne AA/AF vor der 7900 GT – mit AA/AF wendet sich das Blatt.
- Bis auf 7600 GT und X1800 GTO erreichen alle Karten durchgehend gut spielbare Fps.
- Die X1800-XT-Karten liegen zum Teil deutlich vor der X1900 GT.

LEGENDE 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF · Minimum-Fps

Need for Speed Most Wanted v1.3



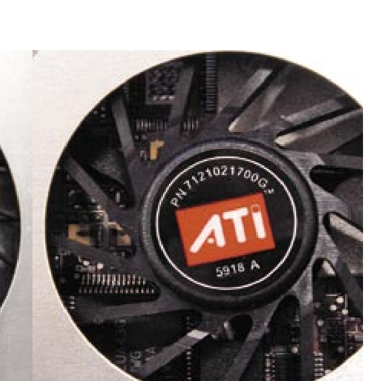
Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Catalyst 6.5, Forceware 84.21, WinXP SP2, DirectX 9.0c

PCG-SPRINT-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. SP. 20, FLÜSSIG SPIELBAR 30)

Karte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, kein FSAA/AF	1.280x1.024,4x AA, 8:1 AF	Preis
Radeon X1900 XTX (512 MByte, 650/775 MHz)	56 (+6%)	56 (+27%)	50 (+56%)	440,-
Radeon X1800 XT (512 MByte, 625/750 MHz)	56 (+6%)	54 (+23%)	42 (+31%)	290,-
Radeon X1800 XT (256 MByte, 625/750 MHz)	56 (+6%)	54 (+23%)	41 (+28%)	230,-
Radeon X1900 GT (256 MByte, 575/600 MHz)	56 (+6%)	54 (+23%)	36 (+13%)	260,-
Geforce 7900 GT (256 MByte, 450/660 MHz)	55 (+4%)	53 (+20%)	48 (+50%)	260,-
Radeon X1800 XL (256 MByte, 500/495 MHz)	55 (+4%)	45 (+2%)	33 (+3%)	290,-
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz)	53 (Basis)	44 (Basis)	32 (Basis)	160,-
Radeon X1800 GTO (256 MByte, 500/495 MHz)	52 (-2%)	38 (-14%)	27 (-16%)	180,-

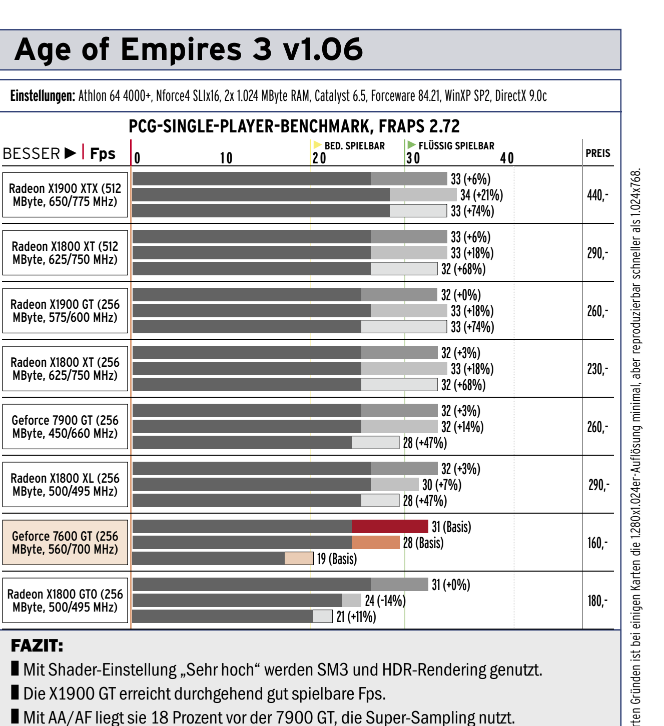
FAZIT:
- In **Need for Speed Most Wanted** limitiert die CPU bei rund 56 Fps alle Karten.
- Ohne AA/AF liegt die X1900 GT abermals vor der 7900 GT.
- Mit AA/AF lässt die 7900 GT die X1900 GT um 33 Prozent hinter sich.

LEGENDE 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, kein FSAA/AF · 1.280x1.024,4x AA, 8:1 AF · Minimum-Fps



NEU GEGEN ALT Obwohl bereits ein effektiverer Kühler samt 75-mm-Lüfter existiert (links), verwenden viele Hersteller noch den lauten X1800-XL-Kühler (rechts).

Age of Empires 3 v1.06



Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x 1.024 MByte RAM, Catalyst 6.5, Forceware 84.21, WinXP SP2, DirectX 9.0c

PCG-SINGLE-PLAYER-BENCHMARK, FRAPS 2.72 (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR 20, FLÜSSIG SPIELBAR 30)

Karte	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, kein FSAA/AF	1.280x1.024, AA: „Hoch", 8:1 AF	Preis
Radeon X1900 XTX (512 MByte, 650/775 MHz)	33 (+6%)	34 (+21%)	33 (+74%)	440,-
Radeon X1800 XT (512 MByte, 625/750 MHz)	33 (+6%)	33 (+18%)	32 (+68%)	290,-
Radeon X1900 GT (256 MByte, 575/600 MHz)	32 (+0%)	33 (+18%)	33 (+74%)	260,-
Radeon X1800 XT (256 MByte, 625/750 MHz)	32 (+3%)	33 (+18%)	32 (+68%)	230,-
Geforce 7900 GT (256 MByte, 450/660 MHz)	32 (+3%)	32 (+14%)	28 (+47%)	260,-
Radeon X1800 XL (256 MByte, 500/495 MHz)	32 (+3%)	30 (+7%)	28 (+47%)	290,-
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz)	31 (Basis)	28 (Basis)	19 (Basis)	160,-
Radeon X1800 GTO (256 MByte, 500/495 MHz)	31 (+0%)	24 (-14%)	21 (+11%)	180,-

FAZIT:
- Mit Shader-Einstellung „Sehr hoch" werden SM3 und HDR-Rendering genutzt.
- Die X1900 GT erreicht durchgehend gut spielbare Fps.
- Mit AA/AF liegt sie 18 Prozent vor der 7900 GT, die Super-Sampling nutzt.

LEGENDE 1.024x768, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, kein FSAA/AF · 1.280x1.024, AA: „Hoch", 8:1 AF · Minimum-Fps

Aus ungeklärten Gründen ist bei einigen Karten die 1.280x1.024er-Auflösung minimal, aber reproduzierbar schneller als 1.024x768.

übersicht: Neue Grafikkarten

Chipname	X1800 XT	X1800 XL	X1900 GT	7900 GT	7600 GT
Transistoren (Mio.)/Chipgröße (mm^2)	321/295	321/295	384/360	278/208	177/132
Chip-/ Speichertakt (MHz)	625/750	500/495	575/600	450/660	560/700
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	3.0/16	3.0/16	3.0/36	3.0/48	3.0/24
Rechenleistung (GFLOP/s)	80	64	165,6	172,8	107,52
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	16/10.000	16/8.000	12/6.900	24/10.800	12/6.720
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/5
Speicherinterface/-bandbreite (GByte/s)	256 Bit/48	256 Bit/31,68	256 Bit/38,4	256 Bit/42,24	128 Bit/22,4
Speicherstandard/-bestückung (MByte)	GDDR3/256, 512	GDDR3/256	GDDR3/256	GDDR3/256, 512	GDDR3/256



Was ist?

▌Effekt-Physik
Physikalische Effekte werden allein für die Optik eingesetzt, verändern aber nicht das Gameplay. Beispiel: Explosionsträmmer.

▌FLOPs
Anzahl gleitkommagenauer Berechnungen pro Sekunde. Wird als Maß zur Angabe der theoretischen Rechenleistung genutzt.

▌Havok (FX)
Ursprüngliche Software-Engine für Physikberechnungen. Soll mit dem Zusatz „FX" auch auf GPUs Physik-Effekte berechnen können.

▌Draw Call
Funktionsaufruf, der die Grafikkarte zum Rendern auffordert. Ohne Optimierungen ist pro Objekt ein Aufruf nötig.

Physikbeschleuniger

Viel Lärm um nichts oder ein Muss für echte Spieler? PC Games testet ein erstes Muster der Physikbeschleunigerkarte mit Ageias PhysX-Chip von BFG.

Während Ati, Nvidia und Havok mittels Havok-FX und Microsoft wohl mit DirectPhysics ihre Lösungen präsentieren, existieren bereits erste echte Hardware-Beschleuniger. Diese sind seit langer Zeit angekündigt und nach einer kleinen Charge von OEM-Karten in exklusiven Dell-PCs nun auch im Retail-Markt verfügbar.

Asus und BFG vertreiben PCI-Karten mit dem Ageia-Chip bereits in Deutschland. Ob der PCI-Bus mit seinen maximal 133 MByte/s (bei 32 Bit/33 MHz) hier eventuell eine Limitierung darstellt, lässt sich aktuell nur schwer einschätzen – auf lange Sicht gehört die Zukunft aber auch bei den Physikbeschleunigern PCI-Express.

Die BFG-PhysX-Karte

Mit dem PhysX-Beschleuniger, der mit einem Ageia-Chip ausgestattet ist, bringt BFG eine der ersten Lösungen in Europa auf den Markt. Die PCI-Steckkarte wird mit aktiver, blau leuchtender Kühlung und einem vierpoligen 5,25"-Stromanschluss geliefert. Der Lüfter rotiert mit konstanter Drehzahl und produziert dabei 1,6 Sone (33,9 dB). Der 130-Nanometer-Chip trug im Windows-Betrieb 23 Watt zur Leistungsaufnahme des Gesamt-PCs bei, während es unter Last 26 Watt waren. Im Labor maßen wir auf der Kartenrückseite satte 47 Grad Celsius, während auf der Vorderseite direkt unter dem rotierenden Lüfter 57 Grad anlagen. In der dreieckigen Verpackung finden sich neben der Karte noch eine Treiber-Disc, eine CD mit PhysX-Demos sowie eine Installationsanleitung.

Rechenleistung

Die Rechenleistung liegt laut Ageia zwar „nur" bei rund 20 Milliarden Instruktionen pro Sekunde – je nach interner Auslegung der Recheneinheiten sind bis zu 96 GFLOP/Sek. nicht unrealistisch. Ageia selbst macht hierzu keine Angaben. Der Kern ist dabei aber wesentlich stärker auf die Erfordernisse der Physikberechnungen wie hohe interne Bandbreite und massiv parallele Vektoroperationen ausgelegt und ähnelt damit dem Cell-Prozessor, der zum Beispiel in Sonys Playstation 3 Verwendung findet. GPUs verschenken durch ihre SIMD-Auslegung und die Organisation in Quad-Pipelines zum Teil mehr als 80 Prozent ihrer Leistung. Moderne CPUs haben auch ohne Physikberechnungen schon genug andere Aufgaben zu bewältigen und die verfügbare Rechenleistung aufzuteilen, ist hier ebenfalls nicht optimal.

Spieleunterstützung

Aktuell unterstützt lediglich **Ghost Recon: Advanced Warfighter** Ageias PhysX-Chip. Hier haben wir die Karte in Zusammenarbeit mit einem FX-60-Prozessor und einer Radeon X1900 XTX in einer anspruchsvollen Szene mit mehreren Gegnern, Schusswechseln und Explosionen vermessen. Wie unser Benchmark zeigt, kostet durch die zusätzlichen Explosions- und Einschusspartikel der Einsatz dieser so genannten Effekt-Physik je nach Auflösung zwischen 9 und 11 Prozent an Leistung gegenüber der optisch weniger anspruchsvollen Standardversion.

Um die Fähigkeiten des PhysX-Prozessors weiter zu demonstrieren, liefert BFG auf der CD ein simples Ballerspiel namens **Hangar of Doom** mit. Dieses auf der **Unreal**-Engine 3 basierende und etwas lieblos gestaltete Single-Level-Spiel lässt Sie als Spieler in einem Hangar mittels Pistole oder stationärer Flak Fässer und Kisten, aber auch anfliegende Gegner abschießen. Anfänglich lagen die Fps bei etwa 50 Bildern pro Sekunde. Nachdem allerhand Verwüstungen im Hangar angerichtet worden waren, brach die Fps-Rate allerdings auf unserer Geforce 7900 GTX auf etwa 33 Fps ein und stieg anschließend auch nicht wieder an. Eine weitere Demo, nämlich die zu **Rise of Legends**, erbrachte keine optischen oder leistungsmäßigen Unterschiede in unseren Benchmarks – ob mit oder ohne PhysX-Prozessor. Die Vollversion soll mit einem Patch jedenfalls PhysX-Chips unterstützen.

Zu guter Letzt existiert noch die Demo von **Cell Factor: Combat Training**. Dieser futuristische Shooter startet ohne PhysX-Karte erst gar nicht und kann dadurch die Unterstützung auf eine andere Art nutzen. Hier konnte man ohne Rücksicht auf PhysX-lose Computer programmieren und bestimmte physikalische Eigenschaften sind integrale Bestandteile des Gameplays. Die mit Psi-Kräften ausgestattete Spielfigur kann Objekte durch die Gegend bewegen und damit – wie mit normalen Waffen – Schaden an Gegnern oder anderen Objekten anrichten. Alternativ kann man, wie im vorliegenden Multiplayer-Level, Gegner einfach von der Plattform schubsen. Zusätzlich wird in **Cell Factor** auch noch eine Flüssigkeits- und Stoffphysik geboten. Im Wind hängende Fahnen oder Segel reagieren realistisch auf Interaktion mit Objekten wie Kugeln oder per Psi-Kraft geschleuderten Gegenständen. Die Flüssigkeitssimulation wird aktuell zum Beispiel für Blut oder den Verzerrungseffekt von Minen genutzt.

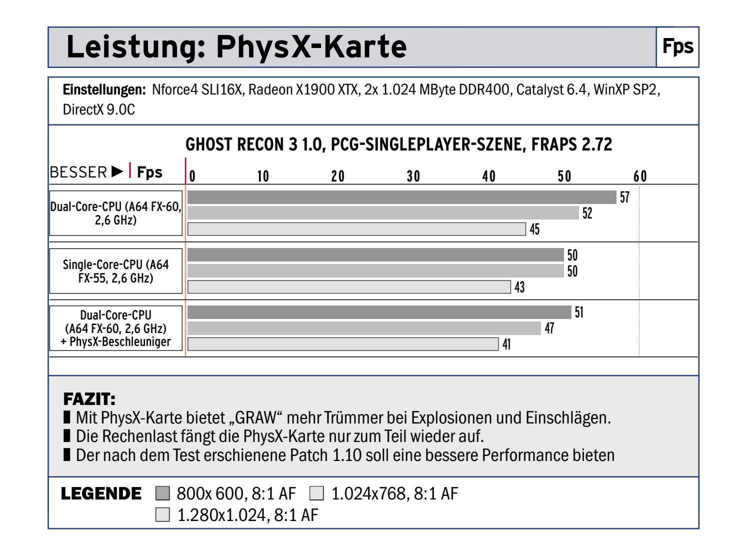
Im direkt auf PhysX-Nutzung abgestimmten **Cell Factor** ist die Performance der Karte auch deutlich positiver zu bewerten. Angesichts der im Vergleich zu **Ghost Recon: Advanced Warfighter** deutlich detaillierteren Physik bleibt die Fps-Rate überraschend hoch. Selbst bei Explosionen sind es meist mehr als 25 Bilder pro Sekunde.

Optimierungsarbeit

Kurze Einbrüche, die in **Cell Factor** unmittelbar nach einer Explosion stattfinden, lassen sich auf ein sprunghaftes Ansteigen der so genannten Draw-Calls, DirectX-Aufrufen für zu berechnende Objekte, zurückführen. Nach einer Faustregel soll der Programmierer mit maximal 500 dieser Aufrufe pro Bild auskommen. Im Normalfall liegt auch **Cell Factor** darunter; lediglich bei Explosionen steigt die Zahl auf mehr als 1.500 Draw-Calls an – ein Zeichen für ungenutztes Optimierungspotenzial. Diese Minieinbrüche sind also nicht unbedingt auf mangelnde Leistungsfähigkeit des Ageia-Chips zurückzuführen.

Fazit: PhysX

Mit der PhysX-Karte von BFG ist Physik in Spielen in bisher nicht gekannter Manier nutzbar, wie **Cell Factor** eindrucksvoll demonstriert. Bei Spielen, deren Gameplay nicht von vornherein auf einen Physikbeschleuniger ausgelegt ist, bleibt es bei einer reinen Effekt-Physik – allein schon, um die Fairness in Multiplayer-Partien zu wahren. Für etwa 250 Euro sind die Karten momentan ein teurer Spaß, denn einen hohen Praxisnutzen weisen sie noch nicht auf. Physik wird allerdings zukünftig eine immer größere Rolle spielen – eine Lösung abseits überlasteter CPUs und GPUs muss also für mehr Physikintegration in Spielen her. (csp)



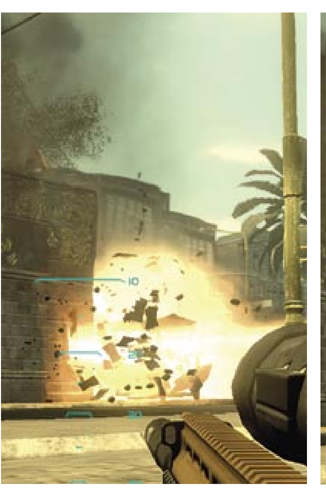
Chips zur Physikberechnung

Hersteller	Ageia	Nvidia	Ati	AMD	Intel
Chip	PhysX	G71	R580	Toledo (A64)	Presler (P. D)
Fertigung (in Nanometer)	130	90	90	90	65
Transistoren	ca. 125 Mio.	ca. 278 Mio.	ca. 384 Mio.	ca. 233 Mio.	ca. 376 Mio.
Chipgröße (in mm^2)	ca. 180	ca. 210	ca. 360	ca. 199	ca. 162
Int. Bandbreite (GByte/s)	ca. 250	k. A.	k. A.	k. A.	k. A.
Ext. Bandbreite (GByte/s)	ca. 11,7	ca. 51,2	ca. 49,6	ca. 6,4	ca. 10,6
Rechenleistung (GFLOPs/s)	ca. 96 (gesch.)	ca. 249,6	ca. 374,4	ca. 22,4	ca. 29,84
Schnittstelle	Novodex	Havok-FX	Havok-FX	Havok etc.	Havok etc.
Preis in Euro	ca. 280,-	ca. 460,-	ca. 450,-	ca. 980,-	ca. 1.000,-

Neben reinen Physikbeschleunigern lassen sich natürlich auch CPUs und sogar Grafikprozessoren zur Berechnung physikalischer Probleme einsetzen.

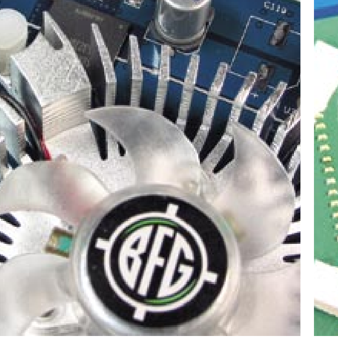


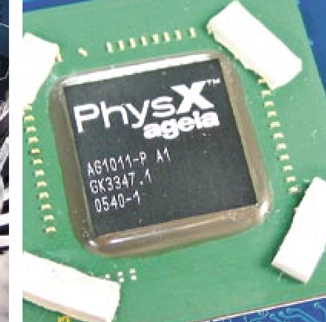
CELL FACTOR Neben Explosionen und Flüssigkeitssimulation bietet die Demo des Shooters auch zerstörbare Stoffe wie diese riesige Leinwand.





GHOST RECON 3 Explosionen und Kugeleinschläge ziehen mit dem PhysX-Beschleuniger eine deutlich höhere Trümmerdichte (Effekt-Physik) nach sich.





ERSTER BFG stellte uns als erster Vertrieb ein Sample der PhysX-Karte zur Verfügung. Der Chip erzeugte am Kühler Temperaturen von 57 Grad Celsius.

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 400,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 360,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 270,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 120,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 660,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 510,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 540,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 460,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 450,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 480,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 290,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 420,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 340,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 240,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 450,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	46,4 Fps	48,4 Fps	2,03
Asus EN7800GTX	ca. € 400,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 440,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 370,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4 Sone	47,3 Fps	49,3 Fps	2,11
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 240,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme	ca. € 320,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/700 MHz	3,1 Sone	78 Fps	43 Fps	2,19
Evga 7900 GT CO Superclocked	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 Fps	59,7 Fps	2,19
Gainward Bliss 7900 GT PCX	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	3,1 Sone	43 Fps	44,1 Fps	2,21
Asus EN7600GT Silent (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	0 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,23
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 200,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 190,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36
Asus EN6600GT Silencer	ca. € 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2 ns]	500/500 MHz	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Viewsonic VA1912w (19 Zoll) (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,08
Asus PW191 (19 Zoll)	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	50 bis 260 cd/m2	-	2,09



MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 160,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 150,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 80,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 65,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 90,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 160,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	ca. € 75,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 210,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 290,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 150,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 90,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 200,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 60,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 190,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 180,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	ca. € 130,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915P Combo	ca. € 90,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	ca. € 130,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 110,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	ca. € 120,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM, unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Beste Timings DDR400	Beste Timings DDR500, 2,8 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 100,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 210,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 130,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single Sided	ca. € 170,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	Nicht möglich	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	Nicht möglich	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000BIU2-2GBHV	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-2-8	1,88

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon (Preis-Leistungs-Tipp)	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63



Die wichtigsten Ati-Grafikchips

Radeon X850 XT

Chiptakt: 520 MHz
Speichertakt: 540 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-Pipelines: 16
Vertex-Shader: 8
Preis (Platine): ca. € 170.- bis 190.-

Radeon X1600 XT

Chiptakt: 590 MHz
Speichertakt: 690 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-Pipelines: 12
Vertex-Shader: 5
Preis (Platine): ca. € 140.-

Radeon X1800 XT

Chiptakt: 621 MHz
Speichertakt: 747 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256/512 MByte
Pixel-Pipelines: 16
Vertex-Shader: 8
Preis (Platine): ca. € 300.- bis 450.-

Radeon X1900 XTX

Chiptakt: 648 MHz
Speichertakt: 774 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 512 MByte
Pixel-Pipelines: 16
Vertex-Shader: 8
Preis (Platine): ca. € 450.-

Tipp der Redaktion

Thomas Schmitz
Bereich: Grafikkarten

Für eine ausreichende Spiele-Leistung in jeder Lage und neueste Shader-Technik sorgt die X1900 XTX. Auch im Qualitätsmodus (AA und AF) bürgt sie für ruckelfreies Spielen. Für eine immer noch gute Leistung zu einem vertretbaren Preis steht die X1800 GT. X1600 XT und X850 XT bieten ein gutes Preis/Leistungs-Verhältnis.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 85,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 300,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 150,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 80,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	25,9	2,06



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 95,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

Preis-Leistungs-Tipp

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 170,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 320,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

LOGITECH MX400



Hersteller: Logitech

Preis: € 30,-

Website: www.logitech.de

WERTUNG: 1,62

Mit der MX400 bietet Logitech eine Rechtshänder-Maus mit einem sehr guten Preis/Leistungs-Verhältnis an. Der rund 100 Gramm schwere und 13 Zentimeter lange Nager ist mit einem Vier-Wege-Mausrad ausgestattet. Dieses bietet jedoch nur einen ungenauen Druckpunkt. Anders die beiden Seitentasten, die mit einem perfekten Druckpunkt überzeugen. Die Abtastung des Untergrunds erfolgt per 800-dpi-Sensor. Bewegungen werden präzise und ohne Verzögerungen umgesetzt. Die MX400 arbeitet mit allen getesteten Mauspads einwandfrei. (ts)

SEAGATE BARRACUDA 7200.10 750 GBYTE



Hersteller: Seagate

Preis: € 400,-

Website: www.seagate.de

WERTUNG: 1,85

Die Barracuda ist eine der ersten Festplatten mit der neuen Perpendicular-Recording-Technik – die bringt auf nur vier Platten 750 GByte unter. Die schnelle SATA-Festplatte liest Daten mit einer Geschwindigkeit von 65,5 MByte pro Sekunde und schreibt mit 57,6 MByte pro Sekunde - beides sind Top-Werte. Und leise ist die Barracuda auch: Unter Belastung steigt die Lautstärke nicht über 2 Sone und dabei bleibt die Festplatte auch noch relativ kühl. Das einzige Manko ist der nicht gerade niedrige Preis von rund 400 Euro. (ts)

ASUS EN7950GX2



Hersteller: Asus

Preis: € 660,-

Website: www.asuscom.de

WERTUNG: 1,48

Bei der GX2 sind zwei Grafikchips mit einer Taktrate von 500 MHz im Einsatz, der Grafik-RAM ist mit 600 MHz getaktet. Insgesamt sind auf der Grafikkarte 1.024 MByte Speicher verbaut. Unter Volllast erreicht die Karte eine Temperatur von 80 Grad Celsius, die beiden 40-mm-Lüfter erzeugen dabei eine Lautstärke von 3,2 Sone (Windows-Betrieb 1,1 Sone). In **Call of Duty 2** (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) liegt die GX2 um 25 Prozent vor einer 7900 GTX, kommen aber zwei 7900 GTX zum Einsatz, liegt die EN7950GX2 um 19 Prozent zurück. (ts)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 80,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10

Preis-Leistungs-Tipp

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 40,-	3 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	2,03

Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 10,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 40,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

Preis-Leistungs-Tipp

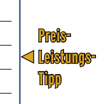
Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Preis-Leistungs-Tipp

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 90,-
Kühler: Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)	€ 65,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 40,-
Grafikkarte: MSI RX800-TD128E	€ 80,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 65,-
Netzteil: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 115-
Kühler: Thermalright Noisebudget 92-100W	€ 50,-
Hauptplatine: Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)	€ 65,-
RAM: Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	€ 100,-
Grafikkarte: Asus Extreme N7900GT	€ 295,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 65,-
Netzteil: Seasonic SS-500HT (500 Watt)	€ 80,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	€ 570,-
Kühler: Thermalright Noisemagic SI-120	€ 80,-
Hauptplatine: Asus A8R32-MVP (RD580)	€ 150,-
RAM: Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	€ 260,-
Grafikkarte: 2x Sapphire Ati X1900 XT	€ 850,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 95,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 65,-
Netzteil: Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

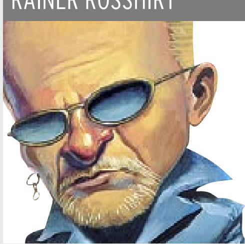
* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Naturschutz ist schön und wichtig – und so lange er nur dem Geldbeutel schmerzt, ziehen wir ihn auch gnadenlos durch.

Wir schützen auf Teufel komm raus. Ob es sich dabei um gemeingefährliche Tiger in Indien oder Afrika handelt, ist egal. Selbst das Leistenkrokodil, diese fiese Kreuzung aus U-Boot und Fleischwolf, ist uns schützenswert. Aber nicht nur in exotischen Gefilden wird eifrig naturgeschützt, auch in heimischen Landen. Jedes Ei des gelbbrüstigen Schreischnepflings wird per Radar überwacht und jede desorientierte Kröte kann auf ihren eigenen Tunnel hoffen. Ist euch etwas aufgefallen? Genau, vor der eigenen Haustüre werden nur Tiere geschützt, die entweder nicht weiter auffallen, oder sich dem Menschen gegenüber durch niedliches Gucken auszeichnen. Als sich im Mai dieses Jahres Bruno, ein stattlicher Braunbär (Ursus arctos) nach Bayern verirrte, war es plötzlich recht ruhig um unseren Naturschutz. Bruno hat es gewagt, keinen Respekt vor dem Menschen zu zeigen. Ehrlich: Warum sollte sich ein Bär mit über 300 kg Gewicht und 42 Zähnen vor uns fürchten? Auch den Betz zu erschrecken, gängige Praxis in der Tourismusbranche, damit er sich von unseren Behausungen fernhalten möge, hat nicht funktioniert. Hilft Schuhplatteln denn auch gegen Bären? Schnell kamen wir zu dem Entschluss, Bruno wäre gefährlich und er wurde zum Abschuss freigegeben. Dabei hat Bruno doch eigentlich nur ein paar Schafe, etliche Tauben und einige Hühner (samt Stall) auf dem pelzigen Gewissen. In Bayern werden jedes Jahr 43 Einheimische von Touristen überfahren, aber bisher wurde meines Wissens noch nicht erwogen, den gemeinen Touristen zum Abschuss freizugeben. Dabei wäre es ungleich leichter, da der stets im Rudel aufzutreten pflegt und sich durch seine festen Futterstellen zum leichten Ziel macht. Stattdessen versuchen wir den Touristen zu erschrecken – mit demselben Ergebnis wie bei Bruno. Vielleicht hätten wir die Böller auf die Touris werfen und Bruno mit dem grausamen Königsjodler konfrontieren sollen? Inzwischen hat es der Bär jedoch wie die anderen Besucher gemacht – hat brav aufgegessen, ein Foto von sich machen lassen und ist abgereist (Stand bei Redaktionsschluss). Alles hat wieder seine bayerische Ordnung und wir bauen noch einen weiteren Krötentunnel.

E-MAIL & POST-ADRESSE

pr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Griff ins Leere

Hey,

könntet ihr mir nicht mal **Black & White 2** *zukommen lassen? Ich habe mein letztes Geld für eine neue Tastatur ausgegeben und mein nächstes spar ich auf* **C&C 3**. *Ich könnte es mir natürlich von einem meiner Freunde brennen lassen, aber das ist ja illegal. Aber wenn ihr mir das Spiel nicht zukommen lasst, sehe ich mich wohl gezwungen, einen kriminellen Akt auszuführen.*

Adrian Hanack

Du hast eine neue Tastatur? Prima – ich bräuchte gerade eine! Wie, du willst mir die nicht geben? Gratuliere – du hast eben etwas ganz Grundsätzliches erkannt. Warum sollte ich ausgerechnet dir ein Exemplar von **B&W** zukommen lassen? Mach ich den Eindruck, als ob ich hier einen Kiosk oder eine Filiale der Heilsarmee betreibe? Es sollte sich auch bis zu dir herumgesprochen haben, dass ich zwar bisweilen Zeugs verteile, aber nie ohne Gegenleistung. Und Wunschbestellungen sind doch bitteschön auch weiterhin beim örtlichen Weihnachtsmann abzugeben, mit dem ich, entgegen anders lautenden (in bösartiger Absicht verbreiteten) Gerüchten, keinerlei Ähnlichkeit habe, wenn man einmal von der Silhouette absieht. Und die Androhung illegaler Handlungen im Rahmen einer milden Erpressung funktioniert gar nicht. Und das Ganze auch noch mit seiner echten E-Mail-Adresse samt echten Namen zu garnieren, zeugt von einer kindlichen Sorglosigkeit im Verbund mit einer gewissen Unverschämtheit.

Pfui Spinne

Ey, Rossi,

bei mir war eine winzige Spinne im Heft 07, echt jetzt! Die ist mir beim **WoW**-*Bericht durchgelaufen. Danach war sie dann platt, aber ich habe eine Ewigkeit gebraucht, um die Seite wiederzufinden! Blöde Spinnen!*

Robert

Spontan frage ich mich jetzt natürlich, wie du auf die Idee kommst, dass das irgendwen interessieren könnte? Aber ich habe gelernt, aus jeder Situation das Beste zu machen. Bist du dir sicher, dass es sich um eine Spinne handelte? Wie war das Geräusch beim Zuklappen des Heftes? Ein leises Knacken verkündet meist vom Ableben eines Kerbtieres und würde Schlüsse über die hygienischen Zustände deiner Behausung zulassen. Vorsicht: Die gemeine Kakerlake (Blatta orientalis) kann in solchen Situationen zwar auch ein Knacken von sich geben, zeigt sich von solchen Aktionen jedoch gänzlich unbeeindruckt. Hierbei würde es sich wahrscheinlich nur um wütend zusammengebissene Kiefer handeln! In solchen Fällen empfehle ich gern: das Heft zulassen, vorsichtig in eine Kiste verbringen, Kiste verschließen und umgehend den Wohnsitz wechseln. Hast du die Anzahl der Beine geschätzt oder gezählt, oder wie kommst du auf eine Spinne? Und falls es eine war, solltest du dich in die Ecke stellen und schämen, da du ein nützliches und für den Menschen harmloses Tier getötet hast. Einzige moralische Ausnahme bilden exotische Vogelspinnenarten, aber das hättest du daran gemerkt, dass sie die PC Games wieder geöffnet und dir um die Ohren geschlagen hätte. Erstaunlich: Ich bringe es sogar fertig, auf eine gänzlich uninteressante (um nicht zu sagen „dümmliche") E-Mail 1.215 Zeichen zu schreiben. Entweder bin ich genial oder urlaubsreif.

GeRAMt

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich wollte gern wissen, wie ich ein Spiel auf meinem RAM installieren kann und welche Vorteile ich davon habe. Danke schon mal im Voraus!

Benjamin Rosenfeldt

Ich bin mir jetzt nicht so ganz sicher, ob Sie sich im Klaren darüber sind, an einem PC zu sitzen. Oder haben Sie diese E-Mail auf einer Konsole verfasst? Gehen wir jetzt mal vom Schlimmsten aus und nehmen an, dass Sie einen PC Ihr Eigen nennen. Dann könnte man vorschnell annehmen, dass Sie wüssten, dass es sich bei „RAM" keineswegs um „Rudi aus München" handelt. Grundlagen der Installation verschiedener Programme entnehmen Sie bitte dem Handbuch, oder Google. Sollten Sie jedoch vergeblich versucht haben, mir zu vermitteln, dass Sie beabsichtigen Spiele ohne den entsprechenden Datenträger nutzen zu wollen, weise ich jedwede Auskunftspflicht weit von mir – dies würde den Rahmen dieser Seiten sprengen und kann, juristisch gesehen, zudem noch fragwürdig sein. Ganz abgesehen davon, dass Sie es ja nie wirklich vermisst haben können, wenn ich Ihnen die Vorteile auch noch erklären soll.

Preisfrage

Hallöchen Rossi,

ich mag deine Rumpelkammer. Aber manche Sachen verstehe ich nicht. Wäre nett von dir, wenn du einfacher sprechen könntest. Und du würdest vielen Leuten eine Freude machen, wenn du die PC Games billiger machst. Damit ein bisschen Geld für Alkohol und Zigaretten übrig bleibt. Ich hoffe, du kannst da was machen.

Schüssi Hanjo H.

Warum sollte ich mich einfacher fassen? Lern du gefälligst komplexer zu denken! Ist es dir eigentlich nie aufgefallen, dass ich hier schreibe – nicht spreche? Soviel zu deinem Verständnis halbwegs komplexer Zusammenhänge. Apropos komplex: Ist dir bekannt, dass es schon einen gravierenden Unterschied zwischen „billig" und „preiswert" gibt? Ich denke, dass die PC Games ein preiswertes Magazin ist. Ein Billigheft möchten wir nicht machen! Wenn ich mir so deine E-Mail durchlese, könnte ich schon vermuten, dass immer noch zuviel Geld für Alkohol übrig blieb. Gibt's denn im Ernst noch Männer, die sich mit „Schüssi" verabschieden?

Bewerbung

Lieber Rainer

ich nöchte auf annonce „Praktikant" in der alten pc games hinweisen und fragen ob ich etwas für die pcgames machen türfte! Ich besitze ein pc games apo zusammen mit mein bruder und habe genug freizeit etwas für euch zu tun sei es sneak peak betatester (ich liebe oblivion oder andere rollenspiele warte schon so lange auf einen nachfolger von morrowind) und vor allem gern radkteur bin fast 15jahre alt gehe auf das Gymnasium mit noten im schnitt von 1,9. ich warte immer auf die nächste pc games und ich würde alles für euch tun außer vlt den popo abwischen sonst würd ich alles machen! bitte bitte antworten sie und geben mir eine beschäftigung für euch!

Liebes Lektorat, den oben stehenden Brief bitte nicht korrigieren, da sonst der Sinn des Ganzen abhanden kommt. Auch wenn es schmerzt – bitte so lassen! Danke. Und es ist tatsächlich sinnvoll, dergleichen abzudrucken! Zum Einen würde es mir niemand glauben, dass wir tatsächlich solche „Bewerbungen" erhalten, zum Anderen wirft es die interessante Frage auf, wie mit solchen Kenntnissen der deutschen Sprache ein Notendurchschnitt von 1,9 erzielt werden konnte.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

www.futureme.org/
Sich selbst eine E-Mail schicken, die in zehn Jahren ankommt. Eine faszinierende Idee.

www.everythingusb.com/news/
News rund um USB – schier unglaublich, was es alles gibt!

www.schlussmachen.com/
Hier können Sie Ihre Beziehung beenden lassen. Schnell, unkompliziert und professionell.

Homepage des Monats

www.rc-sim.de/
Die Homepage von Jens Hicken dreht sich um RC-Flieger.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(N) Navigationssystem, das



Artverwandter des Computers. Wird grundsätzlich unterschieden in fest installiertes oder nachgerüstetes Modell. Fest installierte haben den Vorteil, den PKW deutlich als hochpreisig und somit für Diebe erstrebenswert auszuweisen. Oft im Verbund mit Bordcomputer, MP3 Player, Klima- und Biorhythmusanzeige. Bedienung von geschulten Laien schon nach wenigen Tagen Training denkbar; Ausnahme iDrive, das ein Navigationssystem zur Bedienung des Navigationssystems voraussetzt. Kann Frau/Freundin mit der Straßenkarte vollständig ersetzen. Ist genauso unberechenbar, dabei aber viel handlicher und Platz sparender. Restaurants, Museen und Sehenswürdigkeiten können nun problemlos gefunden werden, lediglich auf Unwichtiges wie Einbahnstraßen wird gern verzichtet. Man findet das Ziel mit einem Navigationssystem zwar nicht schneller als mit einer Karte, hat dafür aber etwas, um sich die Zeit im Stau zu vertreiben.

PC-Games-Leser des Monats

PC Games unterwegs. Diesmal mit Pilu beim Großen Preis in Spanien.



Wer auch ein abgefahrenes Foto, oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

Und nur wenn das Lektorat diesen Brief unangetastet lässt, kann man den Schreiber die ihm zustehende Bewunderung zukommen lassen. Sich mit solch einem Schreiben als Redakteur zu bewerben, zeugt von einem Mut, dem man eigentlich bisher nur bei Kamikaze-Piloten vorfand!

Unterstellung

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich kaufe alle Spiele. Schon viele von eurer Firma. Warum seid ihr gegen den PC? Warum bringt ihr viele gute Spiele nur auf Xbox/PS2 heraus? Da kauft man als treuer, kaufender Kunde die Games und teure Grafikkarten, damit ihr eine andere Schiene verfolgt.

Mit freundlichen Grüßen: Toni Strodel

Spontan sehe ich für Ihr Schreiben nur zwei Gründe: Entweder leiden Sie an einer milden Desorientierung oder hier wird wieder für die versteckte Kamera gedreht. Sollte es Ihrer geschätzten Aufmerksamkeit wirklich entgangen sein, dass wir ein Zeitschriftenverlag sind und über den Spielemarkt berichten, ihn aber keineswegs beliefern? Uns diesen Vorwurf zu machen ist genauso sinnvoll, wie dem Redakteur des ADAC-Magazins vorzuwerfen, Ihnen gefalle der neue Mazda nicht. Die Annahme, eine Zeitschrift, die schon das Kürzel „PC" im Namen trägt, sei gegen den PC, zeugt von einem gewissen Grad der Desorientierung. Auch die Feststellung, viele gute Spiele erschienen nur auf Konsolen, ist eine überspitze Darstellung. Bin ich jetzt im Fernsehen?

Virulent

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe ein Problem mit meinem Antivirus-Programm: Irgendein Virus blockiert mein Antivirus-Programm und andere Antivirus-Programme finden diesen Virus nicht. Kennst du evtl. ein Programm gegen diesen Virus?

Gruß: Emanuel Meister

Ich verkünde zwar das Wort, aber dennoch halten sich meine prophetischen Fähigkeiten in engen Grenzen. Mathematisch ausgedrückt ergibt Ihre Fragestellung eine Formel, die zwar nicht lösbar ist, aber schon so manche Gummizelle bevölkerte. Ich soll ein Gegenmittel für einen Virus benennen, den ich nicht kenne, der ein Programm blockiert, das ich natürlich nicht kenne? Die berühmte Gleichung mit nichts als Unbekannten. Oder steht irgendwo im Heft, dass ich telepathisch veranlagt bin und Sie nur das Problem im Geiste formulieren brauchen? Haben Sie jetzt im Ernst eine Antwort erwartet? Wie viele Finger halte ich jetzt gerade hoch?

RL

Ehrenwerter Herr Rosshirt,

ich war im Erzgebirge. Diese Reise brachte mein Weltbild ins Wanken. Bisher war ich nämlich der Überzeugung, Computerspieler sehen den Wald vor lauter Pixel nicht. Dem ist nicht so. Selbst ein eingefleischter Spieler kann abschalten - den Rechner nämlich und sogar mental. Er kann Waldspaziergänge machen, ins Erlebnisbad gehen und regionale Spezialitäten verkosten. Daher erhebe ich vorstehendes Mittelgebirge in den Status des gelobten Landes.

Martina

Ihr Versuch, hier Schleichwerbung für das Erzgebirge zu machen, bringt Ihnen keine Pluspunkte, wenn man mal von den Bewohnern jener Region absieht. Da besagtes Gebiet im Volksmund auch gern mit „Sächsisches Sibirien" tituliert wird, bot, bietet und wird es mir keinen Anreiz bieten, meine Benzinvernichtungsmaschine dorthin zu bewegen. Aber das ist nur eine ganz persönliche Abneigung von jemandem, der ausreichende Mengen befahrens- und begehenswerter Landschaft quasi vor der Haustür hat. Soviel zum Inhalt – der Sinn ist über weite Teile unverständlich. Vielleicht kann ja wer anderes mit Ihrem Schreiben etwas anfangen. Aber da Sie explizit mich angeschrieben haben: Ich persönlich pfeife auf Ihr gelobtes Land und verbinde meine Touren mit dem Kraftrad lieber weiterhin mit einem Besuch der legendären „Kati", für die ich bisher nie Scheichwerbung machen musste. Und ein Erlebnisbad brauchen wir dort auch nicht – uns reicht an solchen Tagen das Bad in der Menge.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



BASTIAN SCHWEINSTEIGER Der Bayern-Jungstar während eines Microsoft-Events am Trainingsgelände seines Vereins – noch hat er gut lachen …

PC-Games-Leser Andreas Hebel aus Rommerskirchen hatte zum Testspiel von Bastian Schweinsteiger den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus — wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. Juli 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



IM AUFWIND Der hermetisch abgeriegelte Helikopter des bayerischen Ministerpräsidenten beim Abflug unmittelbar vor dem Redaktionsgebäude.



VIDEOGAME CULTURE
8-2006
€3,99
EDGE
NINTENDO | SONY | MICROSO
DHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
PS3: DIE WAHRHEIT
Sonys Konsole zeigt endlich, was sie kann – und was sie kostet
SPIELE IM JETZT
Von Assassin's Creed bis Zelda: Was uns in diesem Jahr erwartet
360: DIE ZUKUNFT
Microsoft verleibt seinem Spiele-Imperium die letzten Gebiete ein
NEUES FÜR ALTES
Warum noch immer Spiele für 3DO, NES und C64 entwickelt werden
nur €2,99
DAS UK-KULTMAGAZIN
EDGE
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL
Das Wunder Wii
Raubt uns Nintendos Revolution den Atem?
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Shuttle, Samsung, Alpha, GOA, Zinnober und MSI zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



GOA, Alpha, Zinnober und MSI

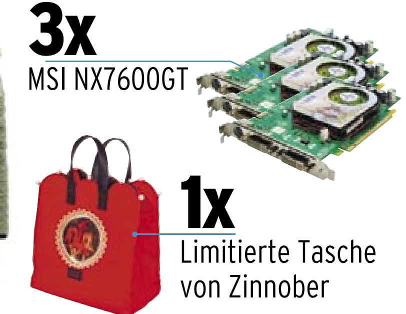
Unter der Schirmherrschaft von GOA, bekannt durch **Dark Age of Camelot**, gibt es fette Gewinnspielpreise von Alpha, Zinnober und MSI. Die Designer-Jacken von Alpha sind auf dem Rücken mit einem coolen **DAoC**-Logo versehen, die Zinnober-Taschen sind streng limitiert und Gamer freuen sich ganz besonders über die Grafikkarten von MSI.








Je 3x
Designer-Jacke von Alpha Dark Age of Camelot



3x
MSI NX7600GT

1x
Limitierte Tasche von Zinnober

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Samsung macht Platz

Wenn Ihre alte Festplatte aus allen Nähten platzt und Sie für den Multimedia- und Spiele-Einsatz ein schnelles Laufwerk suchen, ist die Samsung HD300LD mit gigantischen 300 Gigabyte genau Ihr Fall. Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute sind die Zugriffszeiten und der Datentransfer top.



12x
Samsung HD300LD



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Durchsicht dank Shuttle

Eingebettet in einem Aluminiumrahmen kommen die 17-Zoll High-End-TFT-Monitore von Shuttle daher. Über dem Panel befindet sich eine extra gehärtete Glasplatte mit Anti-Reflexions-Beschichtung. Der integrierte Henkel und die versteifte Tragetasche sind ideal für Gamer, die auf Netzwerpartys gehen. Ob Office- oder Spiele-Einsatz – der XP17 ist ein idealer Begleiter.





5x
Shuttle XP17 TempAR

GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie viel Gigabyte Speicherplatz bieten die HD300LD-HDs von Samsung?

a) **20 GByte** b) **100 GByte** c) **250 GByte** d) **300 GByte**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 41 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 02. August 2006.





Hardware-Voraussetzungen:
- 2.000 MHz oder besser
- Mind. 512 MByte RAM
- 2 GByte Festplatten-speicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte



Hardware-Voraussetzungen:
- 1.700 MHz oder besser
- 512 MByte RAM
- 340 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte

Demo & Video:
Rise & Fall:
Civilizations at War

Hardware-Voraussetzungen:
- 2.000 MHz oder besser
- 512 MByte RAM (1.024 MByte empfohlen)
- Windows XP
- 370 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c

Vollversion
Gorky Zero
Söldner: Secret Wars V.33670

Demos
Die Kicker Quiz-WM Demo
Heimspiel 2006
Rise & Fall: Civilizations at War
(Einzelspieler-Demo)
Rush for Berlin
(Mehrspieler-Demo)
Sensible Soccer 2006
Wächter der Nacht

Videos & Reports
Battlefield 2: Armored Fury
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Dark Messiah of Might and Magic
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Prey
Puma United for Africa
Rise & Fall: Civilizations at War
Titan Quest

Trailer
Battlefield 2142
Half-Life 2: Episode 1
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
Supreme Commander
War Front: Turning Point
Warleaders

Mods & Maps
Act of War
- Map-Pack

Age of Empires 3
- AoE 3-Map-Pack

Battlefield 2
- Battleracer

City Life
- Mod-Tools

Command & Conquer Generäle
- Map-Pack
- Cold War Crysis Demo

Die Sims 2
- WM-Pack

Doom 3/Quake 4 (dt.)
- Map-Pack

Fire Department 3
- Bonusmission Las Vegas

Gothic 2
- Der Kampf um die Bruderschaft Demo

Gratisspiele
- Patriominum 1-3

Half-Life 2 (dt.)
- Causality Effect

Star Wars: Empire at War
- Awakening of the Rebellion
- Steiners AU-Mod
- EaW Map Battle for Earth 4 Player KI Map 1.1
- EaW Map Galaxy Wars 4 Player KI Map
- EaWHQ Space Mapping Tutorial 1.1
- Venator Cruiser Mod

The Elder Scrolls 3: Morrowind
- Arktwent - Das vergessene Reich

Unreal Tournament 2004 (dt.)
- Hollow Moon

Specials
Sockel AM2
Tipps + Tricks: Söldner

Treiber
Win9x_ME
Ati Catalyst v.6.2
Nvidia Forceware 81.98
WinXP_2000
Ati Catalyst CCC v.6.4
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware v.84.21
Nvidia Nforce 1 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430 410 v.8.22
Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v.6.82
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 Intel v.7.15
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.5.04A

Tools
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.33
DirectX 9.0c
Fraps v.2.7.2
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.28
Suche
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes
Age of Empires 3 v1.07 (d)
Battlefield 2 Win32 v1.30 (int)
Battlefield 2 Win32 v1.30 von v1.22 (int)
Darkstar One 1.0.1271 Hotfix
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde Patch 1.04 (d)
Desperados 2 Patch
F.E.A.R. v1.05 (d)
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 (int)
Heroes of Might and Magic 5 v1.01 DVD-Version (d)
Hitman: Blood Money Demo - Framerate Patch
Hitman: Blood Money v1.1 (d)
Söldner v33671 von v33670
Star Wars: Empire at War v1.4 (int)
Tomb Raider: Legend v1.2 (int)

PC Games
Wissen, was gespielt wird

PC Games
08/06

Vollversionen: Söldner: Secret Wars + Gorky Zero



DVD
COMPUTEC MEDIA

PC Games
Wissen, was gespielt wird

08/06 | € 4,99 | JULI

DVD

2 VOLLVERSIONEN

Söldner: Secret Wars
Militär-Taktik-Shooter:
- Zerstörbare Umgebung
- Über 60 Waffen
- Panzer, Flugzeuge u.v.m.

Gorky Zero
Schleich-Action à la Splinter Cell!



1 m Skyscraper Tür-Poster
Exklusiv in PC Games!

STAR WARS EMPIRE AT WAR
30-Stunden-Mega-Mod
Sensationeller Mod mit Add-on-Qualitäten: Neue Kampagne, Einheiten, Planeten!

16 SEITEN OBLIVION TIPPS

Test & Tipps
RISE & FALL
Legendäre Helden, antike Schlachten, überragende Grafik: Das Age of Empires des Jahres 2006?

VORSCHAU
UNREAL TOURNAMENT 2007

TEST & TIPPS
TITAN QUEST

4 191278 204996 08

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

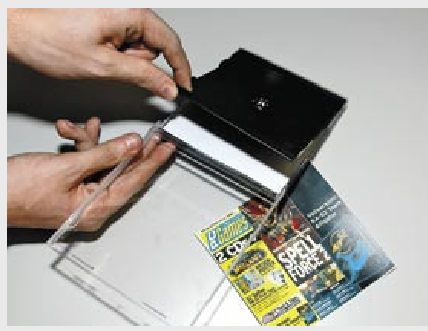
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



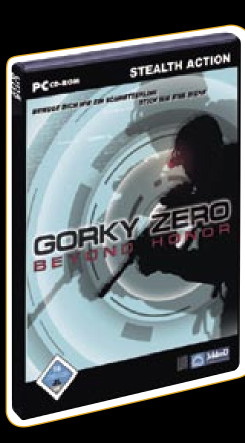
CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 08/06

Vollversion:
Gorky Zero



UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **08/06**
- ☐ PC Games CD 1
- ☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

TEST
Prey

Dieser Indianer kennt keinen Schmerz – und keine Freunde: Im Kampf gegen Aliens und die Schwerkraft wirbelt 3D Realms' **Prey** alle Gravitationsgesetze durcheinander. Auch die Ego-Shooter-Referenzliste?

VORSCHAU
Satte 700 Jahre Spielzeit liegen zwischen **Medieval 2** und **Battlefield 2142** – im Heft sind beide nur wenige Seiten entfernt.



TIPPS
Wir lassen Sie im Phantasialand Ihres Vertrauens nicht allein – egal, ob Sie **Heroes 5** und **Guild Wars Factions** bevorzugen.



GAMES CONVENTION 06
Gothic 3, **Crysis** & Co.: Wir sagen Ihnen, welche Highlights der „kleinen E3" in Leipzig Sie keinesfalls verpassen dürfen.



PC GAMES EXTENDED
World of Warcraft für Profis: Basierend auf Patch 1.11 stecken im Extended-Heft 32 zusätzliche Seiten plus ein Mega-Tipps-Poster.

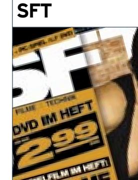


Die PC Games 09/06 erscheint am 26. Juli!
Vorab-Infos ab 22. Juli auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler
- AM2 vs Conroe: Der große Benchmark-Test
- Perfekte Kühlung: Tipps mit sensationeller Wirkung.
- Service-Pack für Spieler: Neue Tricks und Tools für das Spiele-Windows
- Auf DVD: Utilities XP (das Schweizer Messer für Windows), Suse Linux 10.1, 6 Monate Kaspersky Antivirus Personal

PLAYZONE – Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: **Brothers in Arms: Hell's Highway**
- Tests: **Grand Theft Auto Liberty City Stories, Tourist Trophy**
- Vorschauberichte: **BiA: Hell's Highway, Assassin's Creed, Haze**
- Auf DVD: PLAYZONE-Show inklusive **Metal Gear Solid 4** und **Final Fantasy XIII**

SFT – Spiele - Filme - Technik
- Urlaub 2006: Fotos, Filme und Musik – über 20 neue MP3-Player und Kameras im Test
- Handytests: Nokias neue N-Serie
- Neue LCD-TVs von Sony im Test
- Auf DVD: Gaunerkomödie **Ruby & Quentin** mit Jean Reno und Gerard Depardieu



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Leitender Redakteur Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
AWA ACTA Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 3 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Rise & Fall: Civilizations at War". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



August 1996

Kurioses am Rande

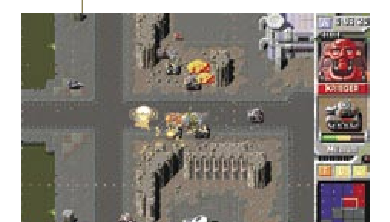
Das Tamagotchi war wenig mehr als eine Idee in Aki Maitas Kopf, da machte Millennium Interactive mit **Creatures** von sich reden, einer Lebenssimulation. Im Fokus standen Kreaturen mit großen Augen, lustigen Schlappohren und winzigen Schwänzchen, genannt: die Norns. Sie konnten allerlei Dinge anstellen, die, wie der Entwickler nicht müde war zu betonen, nicht programmiert, sondern erlernt waren: Ball spielen, Knöpfe drücken, sich die Hand am Feuer verbrennen. Jeder Norn verfügte über ein „neuronales Netz" mit 400 Genen, woraus diese Handlungsabläufe entstanden. So faszinierend die Simulation seinerzeit auch war, als Spiel fiel **Creatures** durch: Weder gab es Ziele noch Herausforderungen. Trotzdem erschienen zwei Fortsetzungen, angefeuert durch eine respektable Fangemeinde. Zwischenzeitlich finden sich im Internet etliche sogenannter COBs (Creature Object Files), die **Creatures** um Gegenstände bereichern. Ob sich Maxis von diesen Pionieren der Lebenssimulation inspirieren ließ, als der Entwickler vier Jahre später **Die Sims** veröffentlichte?

Was wurde eigentlich aus den Bitmap Brothers?

Nicht zehn, sondern beinahe zwanzig Jahre geht die Geschichte der Bitmap Brothers zurück: 1987 wurde die Firma gegründet, ein Jahr später folgte mit dem Weltraum-Shooter **Xenon** der fulminante Einstieg ins Spiele-Business. Weitere Titel wie **Magic Pockets**, **Gods** und **Speedball** ließen die Amiga-Generation vor Freude Purzelbäume schlagen. Im PC-Sektor war dem Londoner Studio wenig kommerzieller Erfolg vergönnt, obwohl das 1996 erschienene Echtzeit-Strategiespiel **Z** („Test des Monats", links) ein großes Thema der Spielewelt war: Die einen fanden es innovativ und wegweisend, andere hektisch und blöd. Als 2001 viel zu spät der Nachfolger **Z: Steel Soldiers** veröffentlicht wurde, war das Interesse an der Serie weiter geschrumpft. Wenige bekamen mit, dass aus dem einst kreativen Spielprinzip ein gewöhnliches geworden war, losgelöst vom eigensinnigen Charme des Vorgängers. Auch die Grafik hatte nichts mehr vom typischen Stil der Bitmap Brothers: Die metallisch angehauchte, in ihrem Detailreichtum bemerkenswerte Optik war Vergangenheit, an ihrer Stelle stand ein verwechselbarer 3D-Look aus der Retorte – ein Weg, den die Entwickler 2003 mit **World War 2: Frontline Command** weitergingen. Das Echtzeit-Taktikspiel glich Titeln wie **Blitzkrieg** und **Sudden Strike**, ohne deren Klasse zu erreichen. „Am liebsten", sagte Firmenchef Mike Montgomery in einem Interview mit PC Games, „würde ich eine 3D-Version von **Gods** entwickeln. Aber wir müssen für diese Idee erst einen Publisher finden." Bislang hatte er offenbar kein Glück: Seit zwei Jahren hat man nichts mehr von den Bitmap Brothers gehört. Auch die Pläne, zusammen mit Nicely Crafted Entertainment (**NiCE**) Online-Spiele zu programmieren, scheinen im Nichts verlaufen zu sein. Hartnäckig halten sich die Gerüchte, dass die Firma nur noch auf dem Papier existiert.

Test des Monats: Z

Unter Echtzeit-Strategie verstand man seinerzeit: Ressourcen sammeln, Basis bauen, Einheiten ausbilden. Auch **Z** wurde unter diesem Genre geführt, doch heute sagen wir dazu Taktikspiel: Der Basenbau entfiel völlig, stattdessen ging es um die Einnahme von Fabriken, aus denen im festgelegten Rhythmus Einheiten kamen. Welchem Team diese gehörten – der Spieler war rot, der Gegner blau –, hing davon ab, wer das Gebäude gerade besetzte. Und das änderte sich laufend während der Schlacht. Dieses clevere Spielprinzip hatte eine Nebenwirkung: Es blieb nur Sekunden Zeit



zum Taktieren und Reagieren, ein versäumter Schachzug und die unerbittliche KI war am Drücker. Wer gern ausufernde Verteidigungsanlagen produzierte, in **Warcraft 2** und **Command & Conquer** kein exotischer Spielstil, an dem sauste **Z** mit Lichtgeschwindigkeit vorbei. PC Games belohnte das innovative Konzept der Bitmap Brothers (siehe auch rechts) mit einer Spielspaßwertung von 91 Punkten.





Es war einmal...

Zitate zum Schwelgen in vergangenen Zeiten gefällig? Bitteschön!

Normality: „Auf einem schnellen Pentium 100 erzeugte die 3D-Engine absolut flüssige Echtzeitgrafik in SVGA."

Wizardry Gold: „Ein Minimum-Install verlangt immerhin noch satte 20 MB."

Virtua Fighter: „Verbessern lässt sich die Performance durch Beschleunigerkarten wie die Matrox Millenium oder Diamond Stealth. Dann genügt auch ein Pentium 100."

Die Top-5-Tests

1. Z | Bitmap Brothers
Echtzeit-Strategie mal anders: **Z** war schneller, schwerer, hektischer.

2. VIRTUA FIGHTER PC | Sega
Kam im Test gut weg: Das erste richtige Arcade-Prügelspiel für den PC.

3. NORMALITY | Gremlin
Normal war dieses Adventure nicht. Was es war: saugut und in 3D.

4. MISSIONFORCE | Sierra
Heute vergessen, damals Spielspaßriese im Hexagon-Format.

5. STARFIGHTER 3000 | Telstar
Raumschiffe. Aliens. Große Explosionen. Und alles in SVGA-Grafik.

Diablo

Der Teufel steckt bekanntlich im Detail: In der PC Games 08/96 beschreiben wir in einem Vorschaubericht 21 der knapp 100 Monster, die in **Diablo 1** vorkommen. Ursprung der intensiven Berichterstattung: Die Resonanz auf frühere **Diablo**-Previews war so überwältigend, dass die Redaktion dem Leserschrei nach mehr folgte. Bis Blizzards legendäres Spiel schließlich erschien, verstrichen weitere sechs Monate.

